

# ВИДЕО-АСС КОРОНА

**“MULTIMEDIA”**  
– что же это такое?

Армейский юмор  
в “CANNON FODDER”

**“Найти  
дракона”.**  
Версия первая:  
**“DRAGONSPHERE”**

**“Рыцарь  
Круглого  
стола” или  
“Ultima VIII”**

Подарок любителям  
ралли

Какие пришельцы  
могут посетить  
нашу планету?  
Ответ дает  
игра “UFO”

**“SEA WOLF”**  
поможет  
вам услышать  
пение  
дельфинов



**В журнале нет ни одного материала о СЕКСЕ и ниндзя-черепашках**

**№ 2 \* ОСЕНЬ \* 1994**





КИНО  
♦  
ВИДЕО  
♦  
ИГРЫ

Всегда  
самая  
свежая  
лицензионная  
информация

ЖУРНАЛЫ  
ГРУППЫ **HFP**  
**Hachette**  
**Filipacchi**  
**Presse**  
ПАРТНЕРЫ  
ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА  
**ВИДЕО-АСС**



Телефоны: 279-95-59,  
118-89-55  
Факс: 118-89-47



# В СИЯНИИ “КОРОНЫ” “ВИДЕО-АСС” СНОВА ВСТРЕЧАЕТСЯ С ЛЮБИТЕЛЯМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

**Н**аше королевство информации об экранном пространстве расширяется, в него входят все новые и новые удельные княжества. Сегодня в стенах Издательского дома “Видео-Асс” дружно и слаженно конкурируют между собой семь независимых редакций. В ежемесячном графике издаются семь журналов по всем аспектам экранного пространства:

“Видео-Асс” ЭКСПРЕСС,  
“Видео-Асс” PREMIERE,  
“Видео-Асс” СATEЛЛИТ,  
“Видео-Асс” ФАВОРИТ,  
“Видео-Асс” ДЕНДИ,  
“Видео-Асс” КОРОНА,  
“Видео-Асс” САНРАЙЗ.

Эта великолепная семерка удовлетворяет самое разнообразное читательское любопытство в области экранных искусств, развлечений и зрелищ. Кино как бизнес и как художественная реальность, фильм на экране, на кассете и на “тарелочке” спутниковой антенны. Фантастическая лента, ставшая игрой и попавшая в компьютер. Игра на видеоприставке, ставшая интерактивным зрелищем, когда зритель достраивает сюжет, участвуя в нем и как режиссер и как действующий персонаж. Все это сфера наших интересов. Границы королевства строго очерчены и непреступны.

Фирма “Корона”, с которой мы делаем этот журнал, занимает стабильное положение на компьютерном рынке, имеет в своем арсенале весь спектр вычислительной техники и программного обеспечения, осуществляя торговлю как самостоятельно, так и через сеть региональных дилеров. Журнал “Видео-Асс” КОРОНА призван сформировать рынок компьютерных игр, публикуя на своих страницах рассказ о лицензионных компьютерных играх ведущих зарубежных фирм, продажу которых будет осуществлять фирма “Корона”.

Жизнь часто искушала нас издать нечто, что помогло бы нам якобы сразу и сильно разбогатеть: какой-нибудь детектив или любовный роман. Нам не раз делались предложения переключиться в области журнальной периодики на другую, не менее актуальную тематику. Но мы горды тем, что делаем свое дело, что являемся профессионалами в своей отрасли и не посягаем ни на какие иные пространства.

Экранная плоскость во всем ее объеме, все плоскости электронной сферы — вот что такое наше информационное королевство. Мы обещаем, что у наших читателей всегда будет вся палитра, вся гамма наших изданий.

Семь красок, семь нот, семь журналов “Видео-Асс”. Вам хватит на каждый день недели. А мы обеспечим, чтобы это было каждый месяц и не один год.

Главный редактор Владимир БОРЕВ

## СОДЕРЖАНИЕ

3	COMING SOON!			“ULTIMA 8: PAGAN”	20
4	MULTIMEDIA – ЧТО ЭТО ТАКОЕ?			STARLORD	26
6	ACROSS THE RHEIN			BATTLE ISLAND 2	34
10	FLEET DEFENDER			CANNON FODDER	36
14	TOYOTA CELICA			DRAGONSPHERE	40
17	ХИТ-ПАРАД			OUTPOST	44
18	SEA WOLF			UFO	46



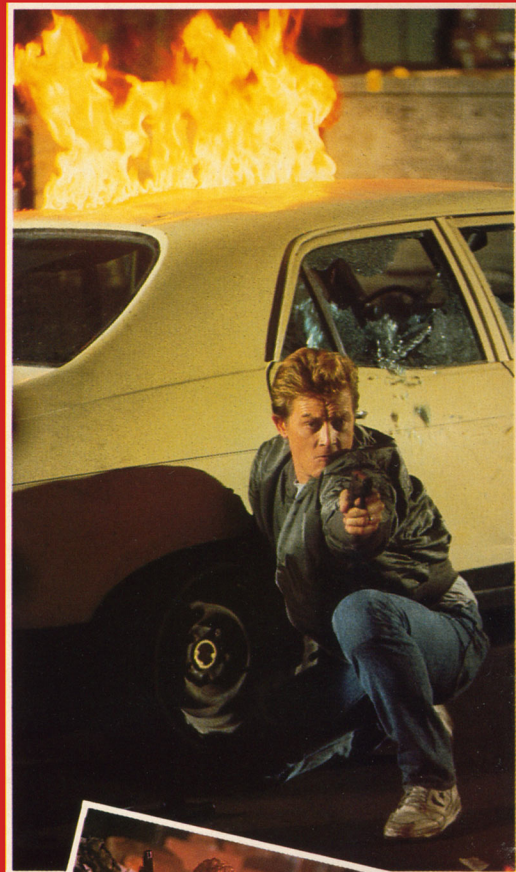
**Э**ту картину в числе многих других скоро выпустит на экраны страны крупнейшая кинопрокатная фирма — «Екатеринбург Арт». За три года своего существования она познакомила российского зрителя почти с пятьюдесятью фильмами: «Терминатор», «9 1/2 недель», «Дикая орхидея», «Двойной удар», «Самоволка», «Универсальный солдат» и другие. 60 кинотеатров в Москве, тысяча по стране работают с «Екатеринбург Артом». «XX век Фокс», «Буена Виста Интернейшенл» являются его партнерами.

## "НУЛЕВОЙ ДОПУСК"

## "ZERO TOLERANCE"

«Лучший боевик Роберта Патрика после «Терминатора 2» — так отзываются об этом фильме. Агент ФБР в лучшем стиле Т-1000 расправляется с пятью главарями наркомафии. Поклонники «Комман-

до» и «Трудной мишени» будут просто счастливы. Рождение нового суперхита боевиков состоялось!





Состоялось и кое-что еще.  
Акционерное общество  
**“Екатеринбург Арт”**  
и  
Издательский дом  
**“Видео-Асс”**  
СТАЛИ ПАРТНЕРАМИ

Издательство, специализирующееся на выпуске журналов про кино, видео, компьютерные игры и все-все-все, происходящее на большом и малом экране, с одной стороны, и крупнейшая кинопрокатная компания, с другой стороны, объединили свои усилия в создании киножурнала.

Двадцать первый номер нашего “Видео-Асс” PREMIERE вышел в новом облике — его сто полос отпечатаны в австрийской типографии.

В обязанности сторон входит всемерно поддерживать друг друга, обмениваться самой свежей информацией и больше всего заботиться о том, чтобы журнал был самым оперативным, самым интересным, самым красивым.

Никаких штрафных санкций — только партнерское и самое дружеское отношение друг к другу. А гарантии... лучшей гарантией того, что журнал “Видео-Асс” PREMIERE будет становиться все совершеннее номер от номера, служит профессионализм и очень высокий авторитет подписавших договор сторон.

Что сказать еще? Что подписание этого знаменательного документа произошло этим маем в Каннах?

Если бы вы знали, как приятно вспоминать об этом в дождливой Москве...

Читайте журнал “Видео-Асс” PREMIERE!

# COMING SOON !!!

КОРОНА

3

...или что в ближайшее время может появиться на ВАШИХ компьютерах.

Все больше игровых программ появляется на прилавках наших магазинов и недалек тот день, когда компьютерный фанат сможет заказать по почте интересующую его программу. Пока же мы публикуем небольшую выборку игр, которые выйдут в свет в 1994 году.

7th Sword of Mendor  
Chaos Engine  
CyberSpace  
Dark Legions  
Delta V

Desert Strike  
Freelancer 2120  
Harpoon II  
Inferno  
Iron Fist  
Jack the Ripper  
Kick Off 3  
Manchester United II  
Micromachines  
NBA Showdown  
Noctropolis  
Rise of the Robots  
System Shock  
Theater of Death  
The Club  
Theme Park  
Ultimate Pinball Quest  
Victory at Sea  
Wargame II: Tanks  
Werewolf KA-50  
Wings of Glory  
Wolf  
World Cup

GrandSlam  
Renegade  
Empire Software  
S.S.I.  
Bethesda  
Softworks  
Gremlins  
Imagitec  
Three-Sixty  
Ocean  
S.S.I.  
Mirage  
Anco  
Krisalis  
Codemasters  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Mirage  
Origin  
Psygnosis  
Krisalis  
Bullfrog  
Infogrames  
Three-Sixty  
S.S.I.  
Virgin  
Origin  
Cancelled  
US Gold

Zig Zag  
Zool 2

Сентябрь-декабрь 1994 года:

2300 Cyberwars  
Aladdin  
Alien Legacy  
Baldy  
Bazooka Sue  
BioForge  
Blind Justice  
Bounty Hunter  
Dark Seed 2  
Discworld  
Dungeon Master II  
Evolver  
Golf  
Ground Zero  
Magician's Castle  
Masters of Magic  
Outpost Planet Pack  
Shanghai 3  
Space Quest VI  
Video Sports Football  
Virus Alert

QQP  
Gremlins

Raw Entertainment  
Virgin  
Dynamix  
Mindscape  
Krisalis  
Origin  
Raw Entertainment  
Origin  
Cyberdreams  
Psygnosis  
Interplay  
Trimark  
Domark  
Psygnosis  
Psygnosis  
Sim Tex  
Sierra On-Line  
Activision  
Sierra On-Line  
Accolade  
Renegade

Июнь- август 1994 года:

Dark Sun II  
Dawn of Aerial Combat  
Dragon Knight III  
FIFA Soccer  
Front Page Sports: Baseball  
Grandest Fleet  
Heimdall 2  
Heroes of Might & Magic

MechWarrior II  
Mystic Towers  
Space Simulator 1.0  
Wacky Wheels  
Wing Armada  
Zephyr

S.S.I.  
Empire  
Megatech  
Electronic Arts  
Dynamix  
QQP  
Core Design  
New World  
Computing  
Activision  
Apogee  
Microsoft  
Apogee  
Origin  
New World  
Computing

Игры на CD-ROM:

Bucaneers  
Dark Legions  
Drug Wars

Eden  
Mad Dog 2

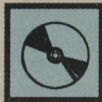
Noctropolis  
Outpost  
Ringworld II  
Rise of the Robots  
Who shot Johnny Rock?

World of Xeen

Wrath of the Gods

Software Sorcery  
S.S.I.  
American Laser Games  
Virgin  
American Laser Games  
Electronic Arts  
Sierra On-Line  
Tsunami  
Accolade  
American Laser Games  
New World  
Computing  
Maxis





# ПОЛНОТА ЧУВСТВ — НЕ РОСКОШЬ

Термин "multimedia" сегодня в моде. Каждый его трактует в силу своего кругозора — от периферийной "прибамбасной" аппаратуры для PC до комплексных систем компьютерного кино и средств создания виртуальной реальности (VR). Некоторые включают в понятие "multimedia" средства коммуникации, а некоторые нет...

Что мы ищем в общении вообще и общении с компьютером в частности, — не полноту ли чувств и ощущений? А какая полнота чувств может быть при общении с грудой металла, именуемой персоналкой? Оказывается вполне приличная, если ваш железный визави оснащен, так называемыми, средствами "multimedia" (включая программные, разумеется). Если же вас захлестывает волна чувств только при созерцании на экране закорючек математической задачи — вы вполне можете обойтись и без чувственных систем, а вот если вы решили поиграть — вам будет не слишком комфортно перед монохромным монитором слушать пиканье встроенного динамика.

До недавнего времени компьютеры состояли только из "Харда" и "Софта". Но вот недавно фирма Logitech (читается "Лоджитэк") предложила новый компьютерный термин SENSEWARE. Думается, что "Сенсвер" будет в ряде случаев удачной заменой слишком абстрактному мультимедиа. К сожалению, этот размытый термин стал многим привычен. Посему, чтобы не вызвать раздражения, термин "Сенсвер" нам придется употреблять, осторожно. А говоря о средствах интерактивного телевидения, системах генерирования "виртуальной реальности", без термина "multimedia" мы вообще не обойдемся.

"За бугром" примером массовой, наиболее успешной системы Multimedia остается CD-I, разработанный фирмой Филипс. Благодаря одному и тому же считывающему устройству, можно воспроизводить музыку, разглядывать фото, играть или учиться, а вскоре сможем и смотреть фильмы. Магнито-оптические перезаписывающиеся диски и CD грозятся отодвинуть магнитные дискеты в область воспоминаний. Уже сейчас на CD-ROM поставляются практически любые программные продукты, начиная от сетевых операционных систем и кончая игрушками. Многовариантность информации на CD позволяет использовать их и в образовании.

Так, если вы хотите из представленной Hashette энциклопедии CD-ROM "Ахис", узнать о Бетховене, вы не только увидите его портрет и прочтете биографию, но и одновременно услышите такты его симфоний. Девять томов, пятнадцать килограммов бумаги заменяются одним CD-ROM. И особенно впечатляет, что составление диска обходится дешевле.

Какая же минимальная конфигурация компьютера достойна называться "multimedia"?

Международным советом по маркетингу для ПК по multimedia приняты два варианта конфигурации MPC (Multimedia PC) — level 1 и level 2.

MPC level 1 годится для работы с мультимедиа энциклопедиями, когда не требуется продолжительной работы с движущимися изображениями. Для полноценной работы с графикой и звуком надо среднее время доступа CD-ROM не более 500 мс. И только MPC level 2 в состоянии поддержать CD-XA, обеспечивая анимацию. Но вряд ли на SX вас удовлетворит быстроедействие. Хотите сберечь свои драгоценные нервные клетки — приобретайте 486 DX.

Обычно multimedia средства продаются комплектами. В специализированные комплекты для игр часто включаются джойстик, акустические системы и микрофон. Не только вы хотите полностью ощущать ситуацию, но и программы хотят иметь представление о ваших командах и действиях.

Рассмотрим MPC конфигурации более подробно. CD-ROM — первый крутой довесок персоналки. Хотя он и напрямую не воздействует на сенсоры человека или компьютера, без него практически невозможно ни продолжительная анимация, ни звук.



	Процессор	Количество цветов монитора	Разрешение монитора	Скорость обмен CD-ROM	Поддержка CD форматов	скорость выборки зв. карты	разрядность звука
level 1	386 SX	16	640x480	150 кб/с	CD-audio	до 22 кГц	8 бит
level 2	486 SX	65535	640x480	300 кб/с	CD-audio CD-XA	до 44 кГц	16 бит



Драйвер CD-ROM в зависимости от характеристик стоит от 300 до 1000\$. Как и большинство дополнительных устройств он продается во внешнем или во внутреннем исполнении, причем внешний вариант обойдется вам дороже долларов на сто, и скорее всего он будет подключаться через относительно медленный параллельный порт. Положительное свойство мобильных внешних устройств — они не перегружают блок питания компьютера.

Популярности CD-ROM способствуют следующие достижения. Во-первых, цена на записывающие устройства для CD-ROM снизилась настолько, что выпускать небольшие партии дисков CD могут даже мелкие фирмы. Во-вторых, новые алгоритмы сжатия позволяют полнометражный фильм целиком вписать на диск. В-третьих, формат фото-CD, усиленно продвигаемый Kodak, имеет реальные шансы понравиться массам. Перечисленное в сочетании с наблюдаемой динамикой распространения CD-ROM дисков позволяют сделать вывод, что их количество в мире резко возрастет.

Чаще всего встраиваемые дисководы CD-ROM подключаются к адаптеру интерфейса SCSI (читается "скази") восьми или шестнадцатидвух разрядов. Причем шестнадцатидвухразрядный интерфейс быстрее восьмидвухразрядного примерно в 1.4 раза.

Если вам потребуется работать с форматами фото-CD фирмы Кодак, позаботьтесь о "многосеансовом дисковом". Обычные компакт-диски записываются за один сеанс, а фотографии в системе фото-CD могут добавляться в дополнительных сеансах записи. Простые же дисководы дальше первой записи не читают.

Вам кажется невероятным, что на CD только одна запись? Ничего удивительного — дорожка на нем тоже всего одна. Странновато по сравнению с 80 дорожками на диске HD? Но эта дорожка закручена в длиннейшую (5 километров) спираль.

А новые стандарты все плодятся и плодятся. Выходит на арену спецификация SFBI, дающая способ объединения графики, звука и других элементов. Метод SynchroLink, входящий SFBI, позволит специализированным контроллерам ввода/вывода синхронизированных данных работать без обращения к процессору. Фирма Total Multi Media (TMM) договорилась с IBM о реализации фрактальных алгоритмов сжатия для IBM Power Visualisation. Это позволит втиснуть на CD два часа озвученного полноэкранного видео. Встал вопрос о содержании записей. Для этого Sony приобрела Columbia Pictures, а у Philips тесные завязки с Paramount.

Сейчас же основным методом сжатия для рыночных систем становится MPEG, реализованный в стандарте VideoCD (VCD). В этом стандарте, в отличие от "Караоке", имеется оглавление, что позволяет вести на компьютере интерактивное взаимодействие. VCD воспроизводит на стандартном CD-ROM 74 минуты FSFM (full screen full motion) видеокачества VHS со звуком CD-качества.

Вам будет удобнее купить комплексную multimedia систему, в которой адаптер CD-ROM совмещен со звуковой картой. Цены на звуковые карты колеблются в пределах от 90 до 300 долларов

Большинство игр и других пакетов поддерживают AdLib и Sound Blaster — приобретите плату, совместимую с этими стандартами. При работе музыкой с рекомендуется иметь на плате синтезатор с максимально возможным числом голосов. MPC level2 требует поддержки звуковой платой интерфейса MIDI, используемого в управлении электромузыкальными инструментами. А для качественного вывода звука вам потребуются точные цифроаналоговые преобразователи. Если на звуковой плате есть усилитель мощности, вы сможете слушать звуки не только через наушники.

К. Юрлов

В материале использованы сведения из журналов "Мир ПК", "Компьютер пресс" и "Видео-7"

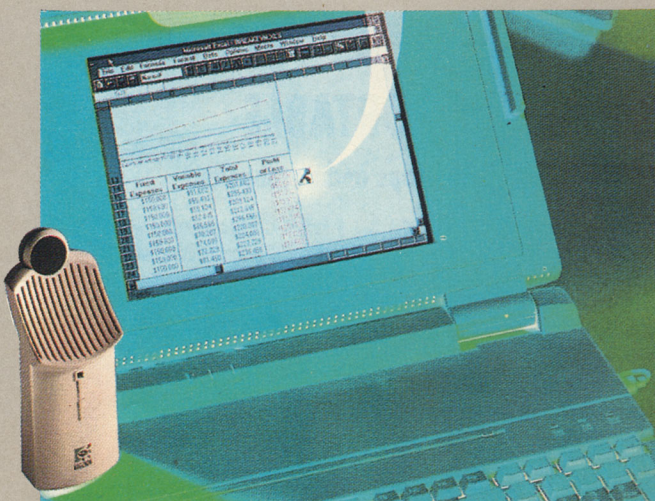
Комплект Windows Sound System стоимостью около 300\$ кроме звуковой платы содержит и набор прикладных программ. Самый крутой "прибамбас" — так называемый "voice commander" — с функцией распознавания речи. Если вы скажете в микрофон "Up", курсор мыши сдвинется вверх, скажите "Close" — закроется окно. Знакомый пользователь говорил, что ему даже не пришлось настраивать систему на свой голос — видимо, у него лондонский акцент. Сейчас он обучает систему понимать русские команды. "Вниз" уже распознается.

Производители Мульти-медиа карт для макинтошей не обратили вовремя внимания на последние достижения в этой области. И вот ATI выпускает мульти-медиа карту VideoWonder для PC. Эта акселерированная карта со сжатием видео и проигрыванием стоит в три раза дешевле (около 1000\$), чем аналогичные средства для MAC-a

Ваша VGA-карта со внутренним разъемом вам пригодится и при установке Moove Blaster-a. Монитор подключается к новой карте, а Moove Blaster обрабатывает вход монитора. И вы можете смотреть полноэкранное видео с одного из трех входов даже на 286-й машине.

Фирма Кодак предлагает услугу по записи фотоизображений с пленок на CD-ROM. Стоимость записи пленки 24 кадра без учета почтовых расходов — около 25 долларов. Каждый кадр записывается на диск пакетом из пяти изображений с различным разрешением. Всего на диск помещается до 150 кадров. Несмотря на широкое распространение приемных пунктов по Европе, срок исполнения заказов в которых составляет около недели, в России приемных пунктов пока не зафиксировано.

Фирма Logitech (штаб-квартира в Романел, Швейцария), учитывает интересы владельцев notebook-ов, которые не могут вставить плату адаптера в разъем расширения системной шины. Поэтому она выпускает систему audio-map, которая через проходной разъем подключается к параллельному порту. В audio-map встроены динамик и микрофон, и вы можете как записывать звук, так и воспроизводить его.







**A**cross the Rhine — это тактическая имитация боевых танков в Западной Европе во время Второй мировой войны. Действие игры начинается в июне сорок четвертого с высадки в Нормандии и заканчивается в мае 1945 года. На экране две противоборствующие стороны: США и Германия. Тактический размер игры сильно увеличен за счет того, что большинство битв происходит в режимах “танк против танка”, “отделение против отделения” и действие разворачивается в реальном времени. Ролевые элементы позволяют активно вмешиваться в ход боя.

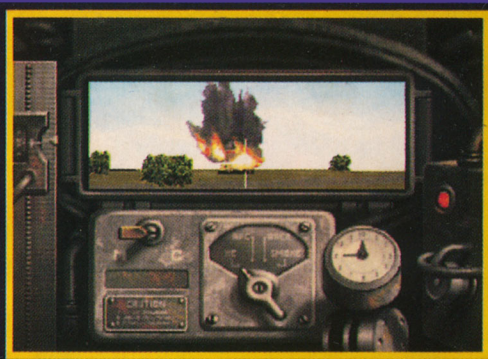
Игрок начинает как сержант или унтер-офицер, под его командой всего один танк. Затем он продвигается по военной иерархической лестнице, и на его плечи ложится больше ответственности: управлять отделением, взводом и даже танковой ротой. Для тех, кто торопится, возможно “быстрое продвижение”.

На экране действуют как очень, так и не очень знаменитые машины: семь версий танков М4 Шерман, две версии танка М5 Стюарт, М10 Wolverine, М18 Hellcat, М36 Jackson, Pzkw IV, V Panther, VI Tiger и Tiger II... В вашем распоряжении будут также пехота, артиллерия и авиация. Поскольку концепция “Across the Rhine” состоит из последовательности нескольких военных кампаний, вы можете отто-

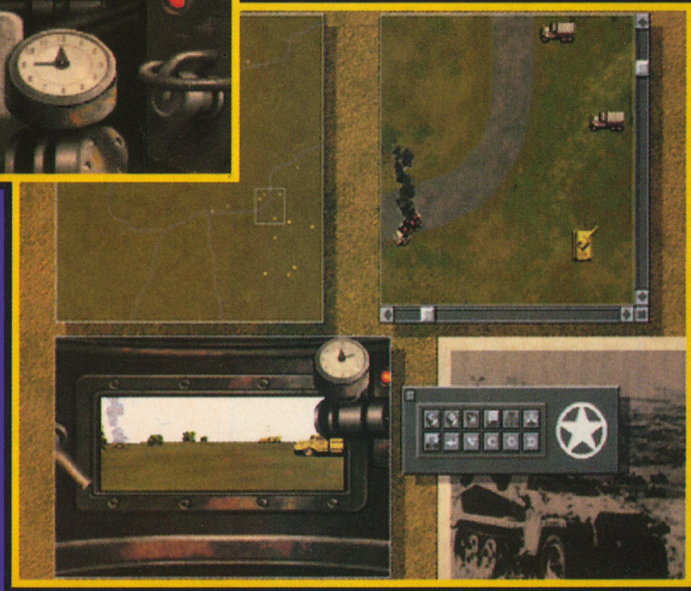
чить тактику в самом первом и самом легком бою, и улучшить управление экипажем. Вас ждут и затяжные позиционные битвы.

*Большую часть битвы вы наверняка проведете в башне танка, обозревая с разных боевых постов поле боя. На другой иллюстрации вы наблюдаете за боем с боевого поста наводчика орудия. В его руках — жизнь всего экипажа. Одно дело расстреливать беззащитные грузовики, где единственным препятствием будет ограниченный боезапас. Совсем другое — участвовать в смертельно опасной танковой дуэли, в которой реакция и выдержка экипажа значит*

*намного больше, чем броня или калибр танковой пушки. На правом нижнем рисунке вы видите поле боя с большой высоты. Это осуществление извечной мечты любого командира о точке обзора, позволяющей охватить одним взглядом всю битву.*



# ACROSS THE RHINE







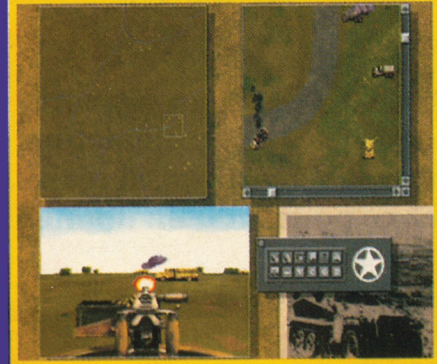
just before the cur... it went up.  
 Suddenly I remember that I had a...  
 of... had... It was  
 will be... kid! But we'd  
 better have... e'll...  
 all... it...  
 all the soldiers... ing I could and  
 for... He...  
 But then...  
 keep the child...  
 longer...  
 to do...  
 of workers, among whom there  
 was...



Battle Builder позволяет каждому создавать свои собственные сценарии.

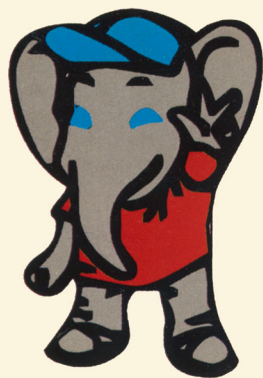
"Across the Rhine" функционирует на связи link/modem, позволяющий проводить смертельные дуэли между двумя игроками по модему. С точки зрения реализации игра обещает быть действительно впечатляющей. Графика на super VGA очень детализирована. Линия горизонта выгнута и танки представлены четко.

Появлению "Across the Rhine" предшествовала фаза документальных исследований, а автором игры был настоящий эксперт по боевым действиям (он создал также настольные военные игры,



изданные Avalon Hill). По мнению Micro Prose, "Across the Rhine" настолько реалистична, что может служить учебным пособием в военных школах. Посмотрим...





# Dendy НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ЕЖЕДНЕВНО DENDY ПРОДАЕТ 5000 ПРИСТАВОК

## ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ

### ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ

**Минимальная партия.** Минимальная закупка на 8-битные приставки и дополнения — 3000 долларов США. Минимальная закупка на 16-битные приставки 1000 долларов США. В розницу приставки и дополнения продаются только через магазины.

**Оплата и комплектация.** Безналичная оплата на счет поставщика или регионального дилера. Допустима наличная оплата (преимуществ и скидок не дает). Самовывоз со склада регионального дилера в течение суток после оплаты. Приставки упакованы в ящики по 10 штук — 8-битные, 6 штук — 16-битные; вес ящика 17 кг, размер ящика не более 40x50x60 см.

**ОПТОВЫЙ ОФИС DENDY:**  
**ПРЕЧИСТЕНКА 40**  
**(ЗУБОВСКАЯ ПЛОЩАДЬ)**  
**МЕТРО «ПАРК КУЛЬТУРЫ»**

Факс (095) 246-2449. Телефон 246-1331

### ДИЛЕРСКИЕ СОГЛАШЕНИЯ

Авторизованными дилерами Dendy могут стать организации с высокими объемами и/или интенсивностью продаж (дилерские соглашения при первой покупке не заключаются). Дилеры имеют следующие преимущества.

**Торговое согласование.** Направление покупателей (в том числе оптовых) из данного региона к авторизованному дилеру. Региональное разделение продаж.

**Коммерческие преимущества.** Скидки при меньших партиях товара, продажа дополнений без оптовых ограничений. Стабильная скидка при любом объеме партии.

**Дополнительная информация.** Опережающая информация о новых моделях, играх, перспективных товарах для своевременной подготовки к новым поступлениям. Техническая информация и рекомендации по организации торговли.

**Рекламная поддержка.** Рекламные и оформительские материалы для торгового места. Указание дилеров в общей рекламе. Разработка рекламы для дилеров (видео, аудио, печатной). По согласованию — совместное финансирование рекламы в регионе дилера.

**Юридическое сопровождение.** Защита торговой марки. Предоставление права использования торговой марки для рекламы и оформления торгового места

## КАК НАЙТИ УПОЛНОМОЧЕННЫХ ДИЛЕРОВ DENDY

Как Вы видите, уполномоченные дилеры DENDY —  
везде находятся рядом с Вами. Удобно, не правда ли?

Наши дилеры заботятся о покупателях. Они помогут сделать Вам правильный выбор при покупке фирменного товара, а продавцы, прошедшие специальную подготовку и получившие дипломы в учебных центрах фирмы, обеспечат его сервисное обслуживание, которое давно стало предметом зависти наших конкурентов. Звоните и приходите к нам. Мы Вам всегда рады.

Белгород	«Элтон-Л»	(072-22) 747-16
Волгоград	«Дабл»	(844-2) 32-99-12
Екатеринбург	«Альсо»	(3432) 23-87-95
Екатеринбург	«Тайм»	(3432) 60-59-60
Ефремов (Тульская о.)	«Фиола»	(08741) 5-30-41
Жуковский (Моск. обл.)	«Пент»	174-82-97
Ижевск	«Канон»	(3412) 78-49-91
Иваново	«Видеоцвет»	(0932) 35-52-43
Калуга	«Аленушка»	(08422) 701-55
Калининград	«Астробалт»	(0112) 47-32-21
Кемерово	«Леда»	(3842) 26-02-60
Киев	Steepler LTD	(044) 225-31-69
Краснодар	«Интеграл»	(8612) 52-41-11
Красноярск	«R-2»	(3912) 21-63-79
Курган	Ч/л Пелявин	(35222) 569-73
Люберцы	«DENDY»	(095) 554-03-53
Магнитогорск	«Алеко»	(3511) 35-18-76

Москва	«Стиплер»	245-19-96
Москва	«Москвичка»	907-06-25
Москва	«Интерком»	268-55-58
Москва	«Зерро»	481-32-06
Москва	«Бриар»	272-52-86
Москва	«Полюс»	928-64-29
Москва	«Ратекс»	263-95-20
Москва	ВВЦ	495-77-01
Н. Новгород	«Атлас»	(8312) 33-53-84
Новокузнецк	S.T.I.C.	(3843) 44-66-67
Новосибирск	«Сибирский Самородок»	(3832) 21-37-24
Новосибирск	«Интерпрайс»	(3832) 23-29-38
Новосибирск	«Дюал»	(3832) 49-51-68
Н. Уренгой	«Старком»	(34599) 377-72
Н. Уренгой	«Рамакс- Север»	(34599) 353-69
Омск	«Мэкинтех»	(3812) 31-17-56
Орех.-Зуево	Ч/л Макаров	(241) 246-92

Пенза	«Витас»	(8412) 66-82-69
Пермь	«Автоучкомб.»	(3422) 48-32-57
Петрозаводск	«Спецдеталь»	(881400) 799-98
Ростов-Дон	«Политехника»	(8632) 34-00-11
Самара	«Квазар- Инфо»	(8462) 22-26-49
Саратов	«Пума»	(8452) 96-26-08
С.-Петербург	«Акцепт»	(812) 136-03-45
С.-Петербург	«Фазетон»	(812) 311-77-93
С.-Петербург	«Стиплер СПб»	(812) 310-57-35
Старый Оскол (Белг. обл.)	«Ирида»	(07-222) 5-93-63
Сыктывкар	«Скрин»	(82122) 213-01
Тольятти	«ЛАНСиТ»	(8469) 22-62-14
Тольятти	«Колибри»	(8482) 23-57-82
Томск	«Томком»	76-50-89
Тюмень	«Бринг»	26-20-42
Уфа	«Башинвест»	(3472) 35-64-16
Челябинск	«Оргтехника»	(3512) 61-15-02





## CLASSIC

Классическая семейная 8-битная приставка. Полное соответствие требованиям покупателей, высочайшая надежность и увеличенный гарантийный срок. В комплекте блок питания, шнуры, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 1 год.

## JUNIOR

Современная 8-битная приставка, облегченная модель для детей. Отличается простотой и неприхотливостью в работе. Самая популярная приставка последнего времени. В комплекте шнуры и блок питания, два игровых джойстика. Система PAL. Гарантия 6 мес.

## SEGA MEGA DRIVE 2

Элитная модель высокого класса (сделано в Японии) Новейшая технология, профессиональное качество. Стереозвук, возможность подключения проигрывателя компакт-дисков. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, 6-кнопочный джойстик. Система PAL. Гарантия 6 мес.



## PRO 16 BIT

Новинка — 16-битная приставка, совместимая с Sega Mega Drive. Стереозвук, возможность подключения стереонаушников и проигрывателя компакт-дисков. Регулятор звука. В комплекте блок питания, видео и антенный кабель, два джойстика. Система PAL. Гарантия 6 мес.

## ДОПОЛНЕНИЯ, ИГРОВЫЕ КАССЕТЫ

Богатейший выбор дополнений и игр на все вкусы. Световые пистолеты. Скорострельные автоматы с «отдачей». Турбо-джойстики, инфракрасные дистанционные джойстики. Более 150 наименований игровых кассет для 8- и 16-битных приставок. Еженедельное обновление набора игр последними новинками.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ, КАТАЛОГИ, КОНСУЛЬТАЦИИ

Фирменные магазины:  
Красная Пресня 34 (м. «1905 года»),  
Петровка 12 (м. «Охотный ряд»),  
переход Театральная-ГУМ.

Dendy Ступлер™ (Россия), Lampport (Германия).  
Почта: Москва-34, Dendy. Справки: (095) 245-1996



**Dendy** **НОВАЯ  
РЕАЛЬНОСТЬ**

**А КАК  
НАЙТИ  
ДИЛЕРОВ  
НАШИХ  
КОНКУРЕНТОВ?**







# FLEET DEFENDER

У

же давно в каталоге самого современного издателя имитаторов всех на свете жанров не появлялось новинок. И вот, наконец, вышел в свет "Fleet Defender", имитатор полета на самолете "F14 Tomcat". Используемый американской армией, F14 Tomcat производства Grumman совершил свой первый полет 21 декабря 1970 года. Аппарат с изменяемой геометрией крыла был разработан специально для Военно-Морских Сил США, давно стремившихся к созданию мощного самолета для авианос-

цев. Система управления крылом у F14 давала ему требуемую устойчивость на низкой скорости для безопасной посадки на палубу и необходимую маневренность во время военных боев.

## "ТРЕНИРОВКА" ИЛИ "КАМПАНИЯ"?

Все перечисленные технические возможности вы можете обнаружить

СЛОЖНОСТЬ,  
РОЖДАЮЩАЯ  
СОВЕРШЕНСТВО







и использовать, садясь за пульт управления самолетом. Если вы игрок со стажем, то сразу обнаружите сходство этой программы с F15 Strike Eagle III по типу организации и использования кнопок (клавишей). Но если в F15 III предлагались кое-какие указания по пилотированию, то здесь вам придется всему учиться самому. Разобраться более чем в сотне кнопок — это, поверьте, будет не-

плохим тестом на вашу усидчивость. Можно сколько угодно тренироваться, выбрав функцию "Тренировка" (Training), при этом ваш корабль будет неуязвим, а боеприпасы — неистощими. Программа предлагает два способа игры — "Одиночный бой" (Scramb) и "Кампания". В первом вы сами ставите перед собой задачи, определяя число и тип самолетов врага, место, время и тип построения.

F15 III делает упор на игру вдвоем (с помощью модема), Fleet Defender предлагает вам лететь в строю (но не по принципу "много игроков").

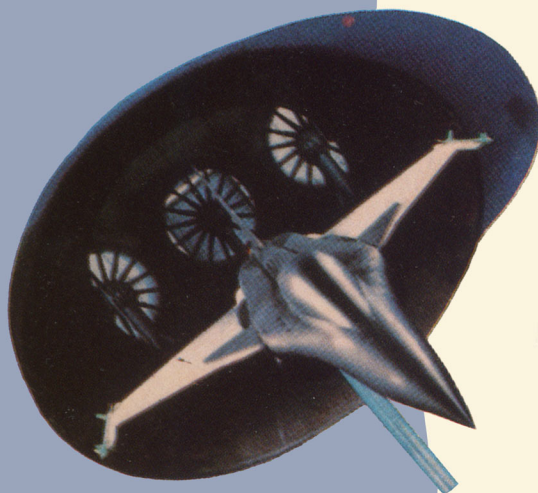
На выбор предлагаются команды: "Атакуйте мою мишень", "Прошу помощи", "Вернитесь в строй", "Хочу спуститься" и множество других подобных штук. Но вернемся к предмету нашего разговора. Способ "Кампания" гораздо более увлекателен,



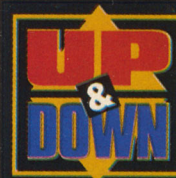




# ШКОЛА ПИЛОТАЖА



будет, чем заняться. В зависимости от типа миссии вы начнете полет или с авианосца, или сразу же на большой высоте. В обоих случаях необходимо локализовать мишени по данным радаров, установленных на борту самолета типа AWACS. Красивый звучный голос сообщит вам координаты перехвата. Визуальное определение мишени легко производится с помощью "виртуальных" изображений или пилот может следить за мишенью глазами. Общая постановка игры, может, и хуже, чем, например, Торнадо, но графика гораздо красивее...



▲ Техника "Mapping" F15 III значительно улучшена в этой новой программе.

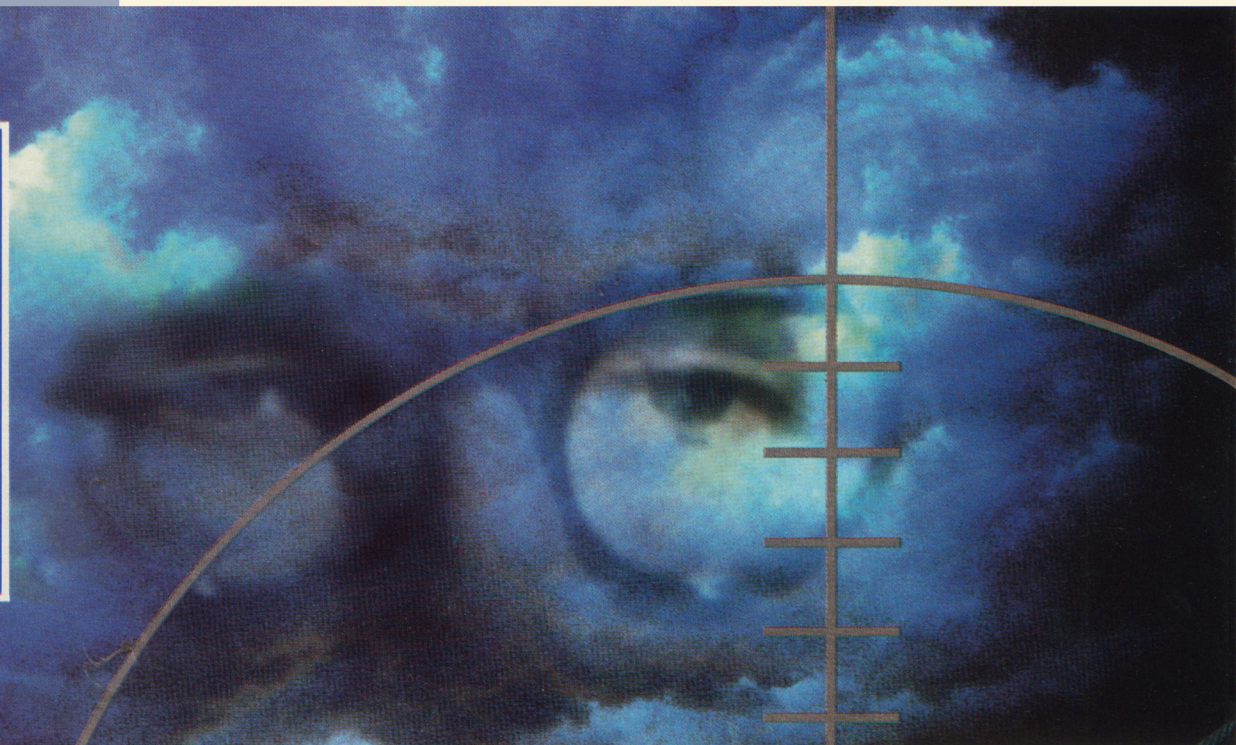
▲ Графика сделана очень красиво, много деталей, как, например, движение волн на море.

▲ Музыка немного раздражает, но звуки сделаны замечательно.

▼ Функция помощи пилоту не очень понятна, и не очень ясно, кто что должен делать.

▼ В руководстве не очень хорошо объяснена миссия тренировок.

Вы можете летать и днем, и ночью. Надо только не забыть включить внешние огни при сближении или погасить их во время сражения.



поскольку в нем три театра боевых действий, имеющих от трех до пяти сценариев, которые, в свою очередь, состоят из множества заданий. Вам

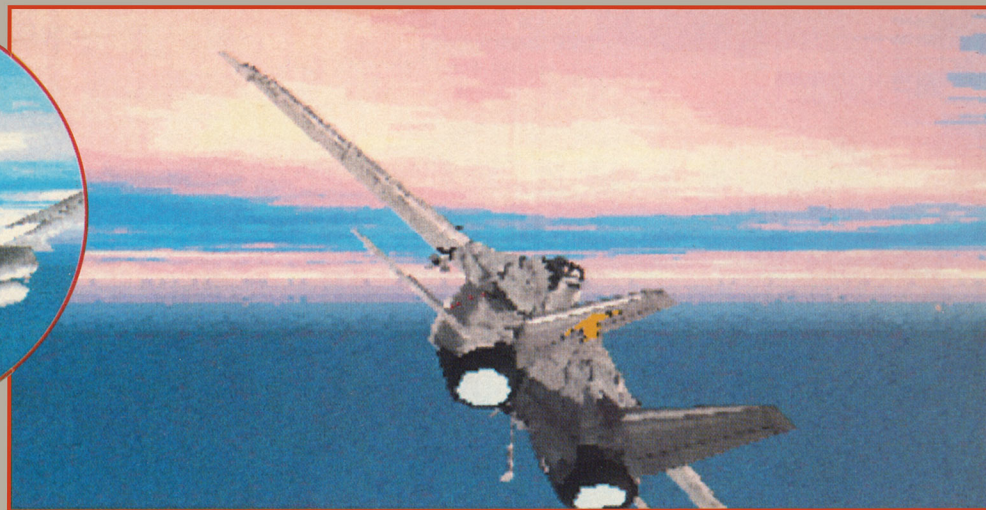
## ВСЕ ВЫШЕ, И ВЫШЕ, И ВЫШЕ...

Поговорим о графике. F15 III поразила нас использованием знаменитой ныне техники "mapping", иначе гово-

ря, построением поверхности. Fleet Defender повторил этот принцип, но значительно улучшил его исполнение. Во-первых, ваш самолет изображен уже не с помощью простых векторов, а являет собой почти точную его модель, украшенную различными значками, флажками и дающую даже металлический блеск. К сожалению, техника не позволяет различить все детали и, если посмотреть на него вблизи, он больше похож на кучу пикселей, чем на летающий объект. Но это не так уж и важно. Вражеское оружие сделано с помощью векторов методом "Gourad", который создает эффект маскировки. Небо меняет свет в зависимости от времени дня и по-







**Наружный обзор  
очень красив.  
Можно со всех сторон  
осмотреть свой  
самолет и увидеть  
вражеский...  
Это просто здорово!**

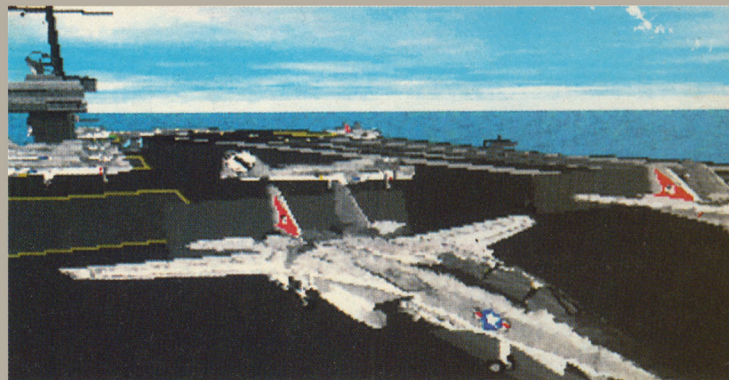
годы, а движение волн поражает своей реалистичностью. Надо сказать, такая графика требует наличия мощного компьютера, способного выдерживать необходимое количество выкладок, производимых за определенное время. Программа испробована на 486DX33 с картой Tseng Labs и на 486DX2 66 Local Bus Paradise. В первом случае программа оказалась медленной, но очень увлекательной в игровом отношении. Некоторые внешние обзоры срывались, но в целом анимация оставалась вполне приемлемой. Во втором случае анимация была очень плавной, приближаясь к 25 кадрам в секунду. Но и это лучше, чем в F15 III, где деталей меньше. Со звуком проще, так как есть руководство к картам по звукам и музыке. Звуковое сопровождение сделано очень неплохо на Sound Blaster, а шумы очень удачно вставлены в отдельные фразы. Не забыты и владельцы WaveBlaster, MT32 и WaveTable.

Практически каждый авиаимитатор оставляет у игрока ощущение некоторой незавершенности: "Да, "Flight Simulator 5" хорош, но в нем особо не постреляешь...", "Конечно, "Торнадо" просто великолепен, но был бы он чуть-чуть красочнее...". Игра "Fleet Defender" сделана настолько полно, что таких пожеланий у большинства игроков просто не найдется. Учтены абсолютно все мелочи: во время выпуска самолетов на авианосце поднимаются отражающие щиты, все самолеты и корабли несут навигационные огни, ракета после

пуска оставляет красивый дымный след. Сложный процесс захода на посадку облегчается тем, что авианосец разворачивается против ветра и включает посадочные огни.

Единственно, чего в программе нет, так это красиво проработанных деталей суши. Но ведь для полетов над океаном это и не нужно, не правда ли?

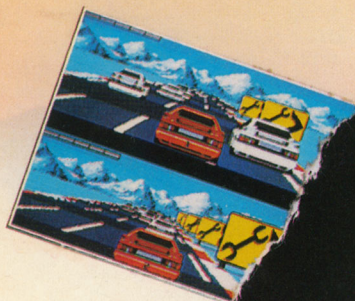
Несколько слов о тенденции игрового типа "Fleet Defender". Рекомендуем вам заглянуть в справочник по ВВС стран мира и каким-нибудь томиком вроде "Аэродинамика и управление самолетом". В своем рвении создать наиболее реалистичный авиаимитатор программисты скоро совсем забудут, что создают игрушки, а не тренажеры для Военно-воздушной Академии.



Взлет с авианосца. Из-за множества деталей требуется мощный компьютер. Максимальное количество деталей воспринимаются лишь на 486DX/33.

В заключение можно сказать, что Fleet Defender — великолепная программа, которая адресована поклонникам подобных развлечений. Некоторых, может быть, оттолкнет ее усложненность. Но — будем объективны — Fleet Defender входит в настоящее время в число трех лучших имитаторов. Представители фирмы намекают, что это еще не предел: в работе находятся несколько программ, которые смогут затмить успех "Fleet Defender". Как говорится, поживем — увидим.





**“СЕЛИКА” — ЭТО ПРЕКРАСНАЯ СПОРТИВНАЯ ИМИТАЦИЯ В ТРЕХ ИЗМЕРЕНИЯХ, КОТОРАЯ ДОСТАВИТ МНОГО УДОВОЛЬСТВИЯ ЛЮБИТЕЛЯМ ЖАНРА.**



3

а рулем машины Гремлина вы переживете ралли так, словно участвовали в нем на самом деле.

Как у всякого уважающего себя автогонщика, у вас есть напарник, который поможет пройти этап. Вы будете вести машину, а приятель даст указания по маршруту. Он очень любезен и услужлив, но произнести может только то, что вы ему прикажете. Перед тем, как начать гонку, осмотрите общий вид маршрута и попросите на каждом вираже предупреждать: "Лево, право, слева трудно, справа легко, и т.д.". Самоубийца на вашем месте может продиктовать фальшивые указания, но вряд ли вы так поступите. Учтите, что ваш напарник говорит только по-английски, но, наверное, вам хватит трех минут, чтобы выучить его лексикон. Вместе с приятелем вы должны будете пройти три этапа, каждый из которых включает десять маршрутов.

Первый этап проходит в деревне. На обочине дороги вы увидите деревья и хорошенькие домики, случается, на ветровое стекло падают дождевые капли. Во втором этапе вы попадете в снег, внимательнее контролируйте свои рефлексy, вас может занести. Полная перемена климата ждет вас на третьем этапе, во время которого вы пересекаете пустыню. Остере-

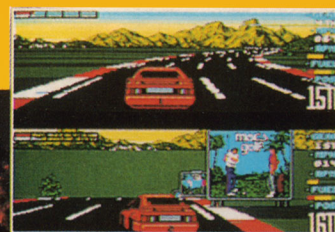
ши" переключает скорость (в это время рычаг переключения появляется в левом углу приборной панели). На протяжении всех гонок вас будет сопровождать прекрасная подобранная рок-музыка, которую иногда перекрывает рев мотора. Графика окрестностей в трех измерениях дает полное впечатление реальности происходящего. Кроме деревьев, вас будут сопровождать в пути и рекламные стенды. Но не жалуйтесь, на настоящих ралли их тоже достаточно. Кстати, если уж говорить о ре-

КРОНА

15



*Профессиональный гонщик должен в совершенстве владеть своим автомобилем и справляться с самыми разными препятствиями трассы: от скользкого шоссе до раскаленных песков пустыни...*



гайтесь песчаных бурь — здесь "дворники" вам не помогут. Теперь, когда вы знаете все, вам остается только пуститься в путь.

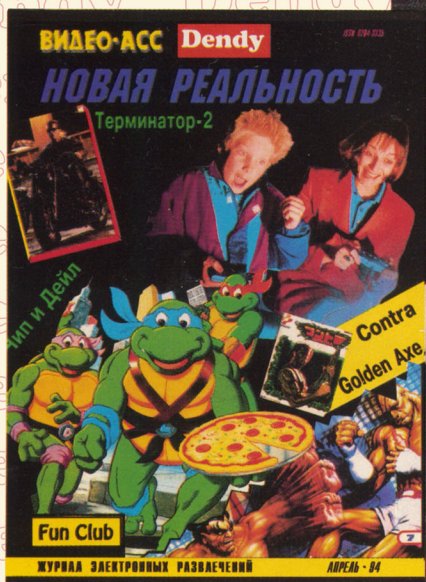
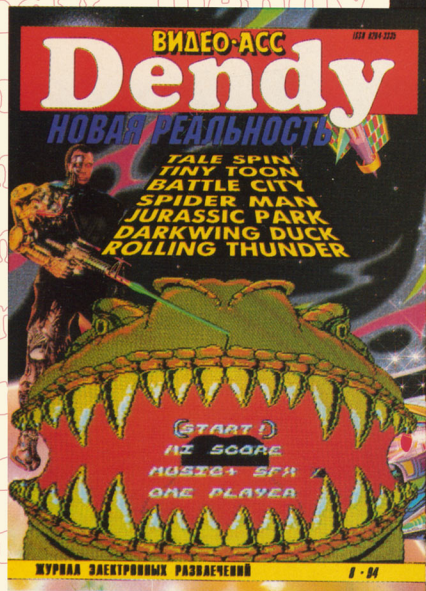
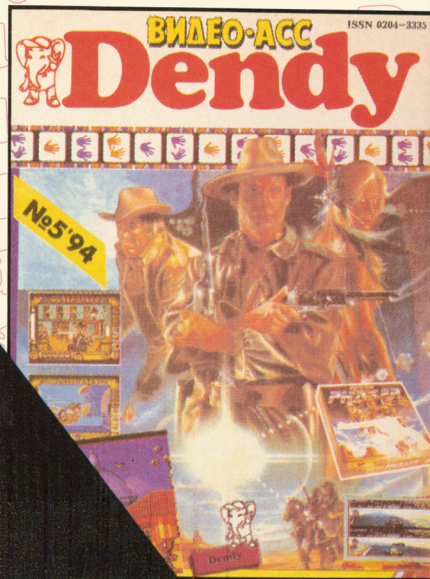
И вот вы за рулем своей машины. Поскольку графика очень реалистична, то ваши руки меняют позицию на руле (всего таких позиций четыре). Вы управляете своей машиной при помощи джойстика или "мыши". Стандартное нажатие на кнопку "мы-

ализме, вы сможете даже помыть ветровое стекло с помощью "дворников". Во время дождя это просто необходимо. Анимация великолепна, достаточно быстрая для того, чтобы у вас мурашки бежали по телу, когда вы врежетесь в платан, и ваше ветровое стекло разлетится вдребезги.

С. Петров



В.





# Хит-парад

Наш журнал еще очень молодой и мы, не получив пока ваших откликов на наш первый номер, не можем по письмам читателей составить наш, российский, хит-парад компьютерных программ. На этой странице вы ознакомитесь с американским хит-парадом видео- и компьютерных игр за май 1994 года.

## Лучшая Action видеоигра

- Batman Returns (Konami)
- Cool Spot (Sega/Virgin)
- Final Fight 2 (Capcom)
- First Samurai (Kemco)
- Road Rash II (EA)

## Лучшая Adventure/RPG компьютерная игра

- Betrayal at Krondor (Dynamix)
- Eternam (Capstone)
- Lands of Lore (Westwood)
- Realms of Arkania: Blade of Destiny (Sir Tech)
- Space Quest 5 (Sierra)
- Ultima Underworld II (Origin)

## Лучшая спортивная видеоигра

- Mutant League Football (EA)
- NHL '94 (EA)
- Nigel Mansell's World Championship Racing (Gametek)
- Riddick Bowe Boxing (Extreme)
- Royal Rumble (LIN)
- Tony LaRussa Baseball (EA Sports)

## Лучшие аудиовизуальные эффекты

- Ecco (Sega)
- Jurassic Park (Sega)
- The Myst (Broderbund)
- Super Strike Eagle (MicroProse)
- Terminator 2029 (Bethesda Software)
- Ultrabots (Nova Logic)

## Лучшая Action-Strategy/Strategy видеоигра

- Aerobiz (Koei)
- Jungle Strike (EA)
- The Lost Vikings (Interplay)
- Shadowrun (SNES)
- Super Bomberman (Hudson Soft)
- X-Men (Sega)

## Лучшая стратегическая компьютерная игра

- Flux Mix (Celeris)
- Kasparov's Gambit (EA)
- More Incredible Machine (Sierra)
- Stronghold (SSI)
- Syndicate (EA/Bullfrog)

## Лучшая Action/Action-Strategy компьютерная игра

- Eight-Ball Deluxe (Amtex)
- Humans (Gametek)
- Lemmings II (Psygnosis)
- Prince of Persia 2 (Broderbund)
- Stunt Island (Disney)
- Tornado (Spectrum Holobyte)

## Multimedia Игра года

- Exile: Wicked Phenomenon (TTI)
- Lethal Enforcers (Konami)
- Road Avenger (Renovation)
- Robo Aleste (Tengen)
- Sonic CD (Sega)
- Voyeur (CDI)

## Лучшая "фэнтези" игра

- Alien 3 (LIN)
- Dune II (Virgin)
- Privateer (Origin)
- Space Hulk (EA)
- Star Fox (Nintendo)
- T2: The Arcade Game (Arena)

## Multimedia Игра года

- Day of the Tentacle (LucasArts)
- Dracula Unleashed (Icom)
- Return of the Phantom (MicroProse)
- Return to Zork (Activision)
- Seventh Guest (Virgin Games)
- F15 III Strike Eagle (MicroProse)

## Лучшая спортивная игра

- Indy Car Racing (Papyrus)
- Frontline Football (Dynamix)
- NHL Hockey (EA)
- Quarterpole (Microleague)
- Tony La Russa II (SSI)

## Самая юмористичная игра

- Awesome Possum (Tengen)
- Clay Fighter (Interplay)
- Eric the Unready (Legend)
- Geekwad (Tsunami)
- Nat'l Lampoon's Chess Maniac (Spectrum Holobyte)
- Zombies Ate My Neighbors (Konami)

## Видеоигра года

- Aladdin (Virgin-Sega/Genesis)
- Bubsy Bobcat (Accolade)
- Mortal Kombat (Acclaim)
- Rock & Roll Racing (Interplay)
- Sonic Spinball (Sega)
- Street Fighter II-Turbo Edition (Capcom)

## Portable-игра года

- The Legend of Zelda: Link's Awakening (Nintendo)
- Mortal Kombat (Acclaim)
- Star Trek: The Next Generation (Absolute)
- Super Mario Land II (Nintendo)

## Компьютерная Игра года

- Alone in the Dark (I\*Motion)
- Flashback (SSI)
- Seal Team (SSI)
- Strike Commander (Origin)
- Walker (Psygnosis)
- X-Wing (LucasArts)

## Лучшая военная игра

- Clash of Steel (SSI)
- Conquered Kingdoms (QQP)
- High Command (Three Sixty)
- Liberty or Death (Koei)
- Warlords II (SSG)

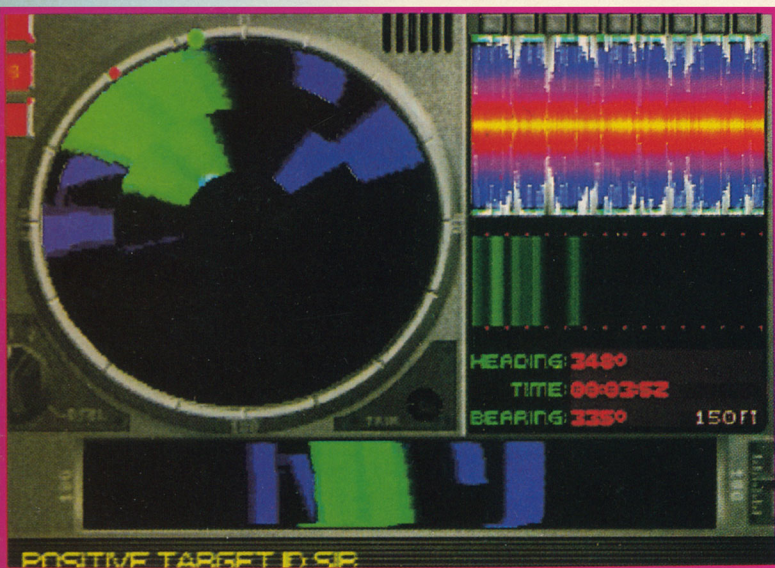




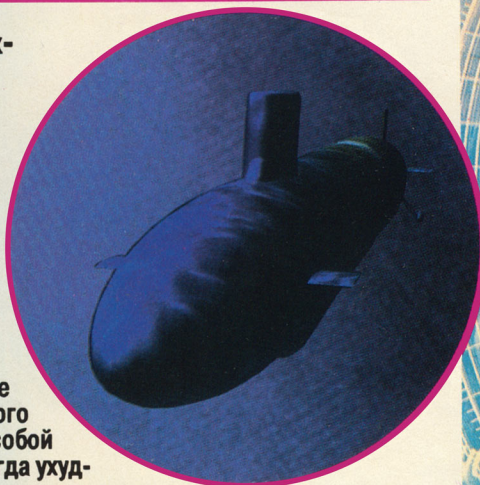
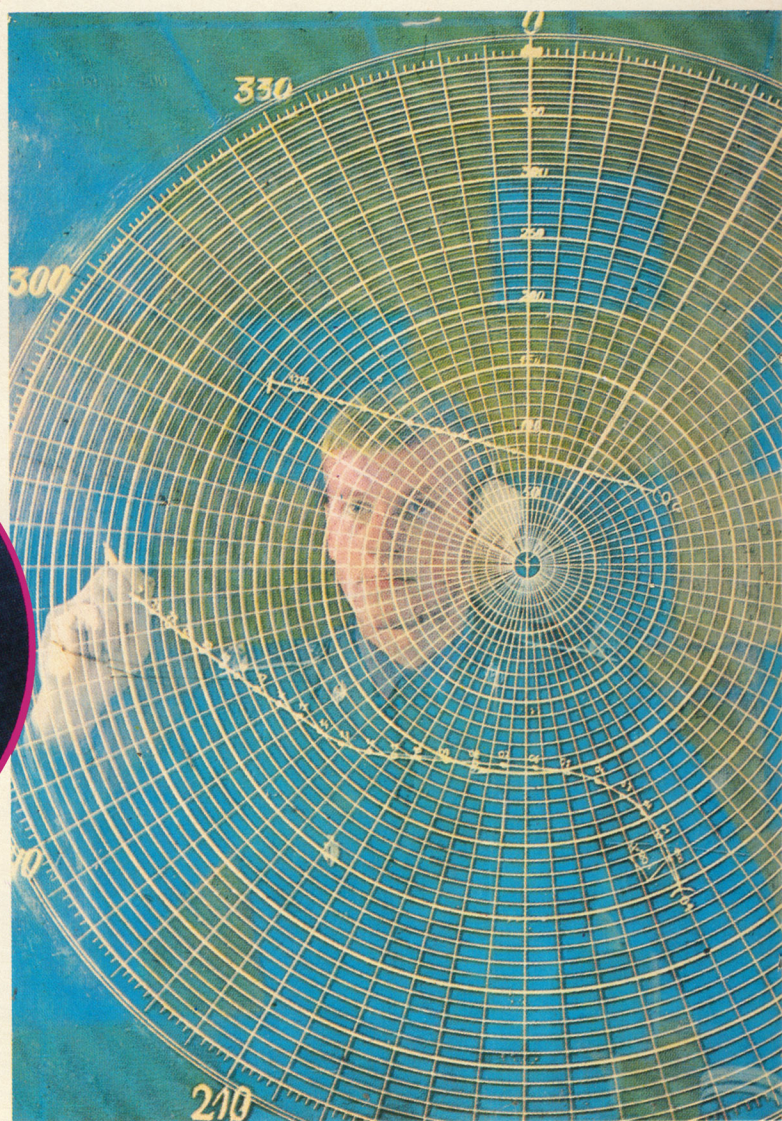


SSN-21

# SEAWOLF



Сонар позволяет запеленговать и идентифицировать все, что находится под водой. Перемещая курсор, вы сможете услышать, например, шум от винтов проходящего судна или пение китов.

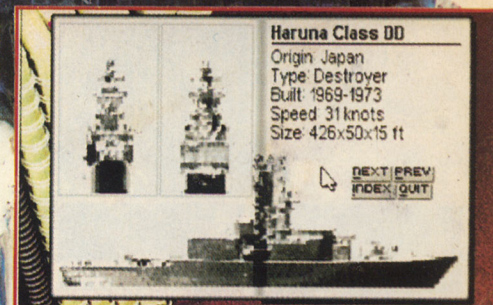


"Seawolf" дает возможность побыть в роли командира самой совершенной подводной лодки. Это вам по плечу? Тогда включайте компьютер. Но учтите, эта игра не для тех, кто страдает клаустрофобией. Все здесь как в настоящей субмарине.

Сценарий игры, может, и не оригинален, но не менее от этого увлекателен. Он представляет собой пессимистический прогноз, когда ухудшение геополитической ситуации приводит к Третьей мировой войне. Все началось с того момента, когда (конечно же!) в бывшем СССР при поддержке армии к власти пришел новый военный диктатор. Страна, раздираемая многочисленными этническими, экономическими и политическими проблемами, возрождается в своей прежней военной мощи. И всякие дипломатические отношения с Западом разрываются. Именно в этот момент Соединенные Штаты организуют военный переворот на Кубе с целью свержения Фиделя Кастро (жив, курилка). Обе державы готовятся к войне.







В любой момент из базы данных вы можете получить сведения о кораблях и подводных лодках, с которыми рискуете столкнуться.

Свыше тридцати разнообразных миссий четко прослеживают весь ход воображаемой войны. Слава Богу, что она воображаемая!

Вы командуете одной из атомных подводных лодок самой последней модели, принадлежащей американской армии. Вышеупомянутый зверь — это SSN-21 Seawolf, который на экранной плоскости существует в виде плана. Задания вы получаете от Генерального Штаба.

Командование подводной лодкой — вещь увлекательная и сложная. Вам придется осваивать навыки навигации и учитывать физические законы. Под водой звуки распространяются очень быстро и очень далеко. Если вы будете перемещаться слишком быстро, вас засекут и уничтожат из-за производимого вами шума. Поэтому, чтобы обмануть противника, надо использовать изотермические слои воды и впадины морского дна. Одна из ваших главнейших задач состоит в том, чтобы следить за сонаром, который ловит и анализирует все звуки, получаемые подводной лодкой. Благодаря ему вы можете запеленговать и идентифицировать окружающие вас объекты. Поступающие звуки изображаются графически, цветовой код указывает на их происхождение. Вы можете посылать в воду «щелчок» (он действует как сигнал радара): звуковая волна пройдет под водой, оттолкнется от предмета, на который направлена, вернется на подводную лодку с самыми точными о нем данными. Но если ваш «щелчок» перехватит другой сонар, вы проиграли!

На вашей подводной лодке имеется целый арсенал ракет и торпед, которые надо пускать в дело, но расходовать очень бережно. Остающиеся в воде торпеды управляются по проводу, и, в отличие от ракет, могут послужить для ручной наводки.

#### РЕАЛИСТИЧНО — СЛЕДОВАТЕЛЬНО, ПРОСТО!

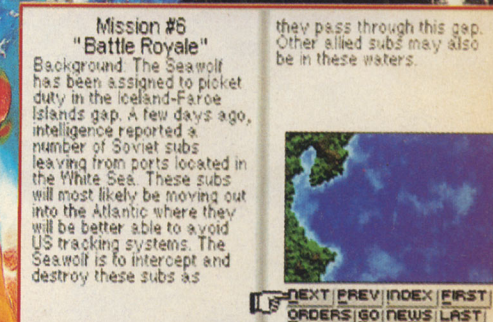
В «Seawolf» можно играть тремя различными способами. В первом, под названием «Кампания», вы должны выполнить 33 задания в хронологическом порядке. Во втором — вы можете выполнить любой набор миссий. В способе «два игрока» вы можете играть вместе с другим игроком или против него, соединив два PC с помощью модема или кабеля pull-модема. Можно играть в «Seawolf», используя только «мышь».

Последовательные меню управления боевыми местами позволяют командовать подводной лодкой от А до Я. Командование разделено на четыре направления: рулевая рубка, вооружение, сонар, радио, и за каждое из этих направлений отвечает один из ваших офицеров.

На экране может быть одно из трех изображений: общая карта, обзор через камеру, установленную на наружном корпусе подводной лодки, или вид через объектив перископа (при условии, что лодка находится на соответствующей глубине). Изображение потрясает своей достоверностью! Можно очень быстро переходить от одного командного пункта к другому, но, чтобы научиться этому, требуется довольно много времени. Оживляют игру и видеокадры. А сонар просто великолепен!

Если вы никогда не ступали раньше на борт подводной лодки, то теперь у вас будет впечатление, что вы на ней побывали. Все находится постоянно в движении, каждый предмет четко виден. Но самое потрясающее — это звук: слышно даже пение китов. Звуковому сопровождению в этой игре вообще уделено большое внимание.

Прежде чем освоить все тонкости, придется изрядно тренироваться. Если этот период адаптации одолеть, игра будет для вас не очень трудной и долго не потеряет своей привлекательности.







# Ultima VIII PAGAN



**Восьмая серия Ультимы — настоящее чудо, оценить которое смогут только счастливые обладатели 486DX-66! В этой игре, как в никакой другой, превосходное качество рифмуется с элитарностью.**





С элитарностью – потому что для игр Origin всегда требуется высокая конфигурация. Но “Ultima 8: Pagan” невыносимо медленна даже на 486DX-33, которые сегодня, казалось бы, верх совершенства для многих применений. О, разумеется, вы можете снять кое-какие детали, упростить анимацию и тогда ваш 486 DX-33 с этой игрой справится. Но подобного рода совет (а они часто даются, когда речь идет об играх), мягко выражаясь, странноватый. Как бы вы отнеслись, например, к Поршу, который пытается продать свои модели простым смертным, заявляя: “может, мой автомобиль и сложноват и дороговат, но если снять кузов, сидения, сбросить несколько лошадиных сил...” (?!). “Ultima 8” (как и все игры Origin) ставит почти философский вопрос: можно ли оценить шедевр как таковой, уничтожив большую часть его достоинств...

## ЭЛИТАРНЫЙ ШЕДЕВР

“Ultima 8” особенно привлекательна для тех, кто не любит заумных ролевых игр, а любит приключения и экшн.

Сюжет Ультимы связан с сюжетом игры “Serpent Isle”. В кон-

це той игры, если вы помните, Аватар добивался решения сложнейшей задачи и соединял змей Земли, Порядка и Хаоса в Пустоте. Именно в тот момент его схватила гигантская рука Стража. В “Ultima 8” Страж переносит нашего героя в его собственный мир, в место, которое называется Паган.

Как вы понимаете, вначале нужно узнать этот новый мир, его жителей и их нравы. Очень быстро Аватар обнаруживает, что Паган управляется магическо-культовой школой, посвященной четырем Титанам: Литосу (Земле), Гидросу (Воды), Стратосу (Воздуху) и Пиросу (Огню). Ему придется пройти послушничество в каждом из культов, чтобы добраться до Титанов, которые позволяют ему достичь Эфирного плана, места, где находится Страж.

Надо признаться, сценарий не слишком оригинален, но в нем достаточно сюрпризов. Много-







(слугами Литоса), он переживет ритуальное убийство, еще более кровавое. Веселенькое местечко?

## ИНТЕРФЕЙС, СОСРЕДОТОЧЕННЫЙ НА ДЕЙСТВИИ

После великолепной "Ультивы 7", казалось бы, невозможно было ожидать от Origin игры еще более совершенной. По своим возможностям "Ультима 8" близка к "Black Gate" и "Serpent Isle", но действие ее протекает не в двух, а в трех измерениях. Это третье измерение – высота, еще прибавляет реализма. Аватар может не только идти и бежать, но также прыгать, карабкаться и т.д.

Анимация персонажа поражает своей реалистичностью, особенно в сценах битв. В противоположность другим играм сериала битвы больше не символизируются, а происходят на самом деле. Здесь недостаточно "покликать" на табличку "бой", а нужно обнажить оружие, атаковать, парировать и т. д. Аватар может даже драться ногами. Когда он ранен, его, истекающего кровью, отбрасывают назад. Это действительно впечатляет. Правда, нельзя сказать, что все персонажи обладают такой же хорошей анимацией и богатством движений. Но монстры отличаются некой мрачной красотой, а декорации сделаны тщательно. Возможно, это самая красивая игра в трех измерениях, которая когда-либо существовала.

Подумать только, на заре истории электронных игр мы довольствовались тремя квадратами в качестве декораций и pixel в качестве персонажа. "Ультима 8", похоже,

численные советы и союзники позволят вам избежать напрасных поисков. Например, в начале игры Аватара спасает из воды рыбак, по имени Девон, который рассказывает ему о Пагане и направляет к городскому эрудиту Бентиксу. У Аватара появятся много друзей, которые помогут найти Стража, но многое ему придется делать самому, например, пройти испытание магических школ, своего рода вступительный экзамен.

Те, кто терялся в необъятном мире "Ультивы 7", несомненно оценят мир "Ультивы 8": он не такой большой. В предыдущей игре дистанции между интересными местами иногда были такими длинными, что это делало ее занудной. В этой же действие более напряжено, и не только благодаря меньшей плоскости игры, но и очень удобной системе телепортации – перехода с уровня на уровень. Мир Пагана на редкость разнообразен: прерии, города, пещеры, леса, разливающаяся лава или бурный океан. Жутковатая и мрачная атмосфера "Ультивы 8" захватывает и очаровывает. Вы можете в этом убедиться с первых же эпизодов. Аватару приходится присутствовать при настоящей казни с плачущими вдовами, женщинами-палачами и отрубленными головами. Позже, познакомившись с Некромантами





осуществила давнюю мечту: увидеть наконец реальное изображение выдуманного мира, не полагаясь больше на одно только воображение. Конечно, взаимодействие с окружающим в этой игре очень продвинуто, хотя и не такое, как в "Black gate", где вы могли брать муку и делать из нее хлеб. И, наконец, звуковое оформление понравится самым привередливым. Музыкальные темы отличаются редким богатством и разнообразием, а шумовые эффекты... Ах! Все, начиная со звука шагов Аватара, который меняется в зависимости от того, что у него под ногами (трава, скалы, вода), звука вынимаемой из ножен шпаги и заканчивая хлопанием дверей, нацелено на создание особой атмосферы. Но, как мы уже говорили, все это богатство и обилие деталей очень дорого стоит.

Замедления, или, проще говоря, остановки анимации, неизбежны даже на 486DX-66, тем более на 486DX-33. На самом деле, это не сама игра медленная, а входы в диск. Поэтому, чтобы вытащить на свет божий все декорации, заявленные на экране, нужно загрузить графические данные. Очень рекомендуется видеокарта Local Bus. Если вы деактивируете ту или иную декорирующую деталь, чтобы увеличить скорость, игра потеряет тонкость и богатство. Как же игрок, имеющий только одну стандартную конфигурацию (486DX-33, 4Мб, VGA), сможет по-настоящему оценить "Ультиму 8"?

Если он вознамерился привести в действие все опции, то ему придется запастись терпением. Origin остается верен своей репутации и постоянно требует расширения конфигурации вашего компьютера. В таком случае, я могу поспорить, что скоро вам нужен будет Pentium 100Mhz, чтобы запустить Wing Commander III. Начинайте откладывать деньги!





# Фирма



## Компьютеры MEDIUM

386SX-40MHz RAM 2MB, HDD120 Mb, FDD 3,5" & 5,25", SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$840
386DX-40MHz Cache 128KB, RAM 4MB, HDD 210MB, FDD 3,5 " & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14", 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$984
486DX-33MHz Cache 128KB, RAM 4MB, HDD 340MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key (C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$1,205
486DX2-50MHz Cache 128KB, RAM 8MB, HDD 520MB, FDD 3,5 " & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101key(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$1,857
486DX2-66MHz Cache 128KB, RAM 8MB, HDD 520MB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101KEY(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$1,874
PENTIUM-60MHz Cache 128KB, RAM 16MB, HDD 1GB, FDD 3,5" & 5,25", VRAM 512KB, SVGA 14" 0.28dp, KEYBOARD 101KEY(C/L), Mouse, MS DOS 6.0, MS WINDOWS 3.1	\$3,701
Upgrade: Увеличение RAM Установка HDD большей емкости Установка звуковых карт Установка CD ROM Drive	CALL

## Компьютеры COMPAQ

Compaq Pressario 425 Model 100 486SX -25MHz, 4Mb RAM, 100 Mb HDD, 3.5" FDD, 1024x768 GRAPHICS (INTERLACED), 800x600 w/256 colours, MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1, KEYBOARD (rus/lat), MOUSE	\$1,821
Compaq Pressario 633 Model 200 486SX -33MHz, 4Mb RAM, 200 Mb HDD, 3.5" FDD, L/B 1024x768 w/256 colours, MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1, KEYBOARD (rus/lat), Monitor color VGA 14" Red Emission	\$1,629
Upgrade & Other Product	CALL

## Периферия HEWLETT PACKARD

Лазерные принтеры HP LaserJet 4L 4 page/min, 1 Mb RAM, 300 dpi	\$794
HP LaserJet 4M 4 page/min, 2 Mb RAM, 600 dpi	\$1,195
Струйные принтеры HP DeskJet 500c Color, 300 dpi	\$540
HP Desk Jet 1200c Color, 300 dpi in color, 600 dpi in black	\$1,980
Сканеры HP ScanJet IIp Monochrome, 8 bit, 300 dpi	\$734
HP ScanJet IIcx Color, 24 Bit, 400dpi	\$1,344

## Принтеры EPSON

Матричные принтеры	
LX-100 9 pin, 240cps	\$205
FX-1000 9 pin, 240cps	\$308
FX-1170 9 pin, 342cps	\$575
LQ-100 24 pin, 200cps	\$270
LQ-1170 24 pin, 330cps	\$684
DFX-8000 18 pin, 960cps,	\$3000
Струйные и лазерные принтеры	CALL

## Оборудование CANON

BJ-10 ex (sx) струйный принтер	\$295
FCC-330 копировальный аппарат	\$850

## Копировальные аппараты RANK XEROX

XEROX 5220 A4, 5 page/min	\$796
XEROX 50091 A4, 8 page/min	\$986
XEROX 5310 A4, 10 page/min, scale 70%-124%	\$1,549

## Источники бесперебойного питания APC

BACK UPS 250VA	\$158
BACK UPS 400VA	\$242
BACK UPS 600VA	\$358
BACK UPS 900VA	\$608
SMART UPS 400VA	\$434
SMART UPS 600VA	\$516
SMART UPS 900VA	\$812

## Факс-Модемы ZYXEL

U-1496+	Ext, 2 wire, 3 voice mode	\$849
U-1496E+	Int, 2 wire, 3 voice mode	\$574
U-1496B+	Int, 2 wire, 3 voice mode	\$516
U-1496P	port, w/ 14400 FAX	\$586
U-1496R	Int, 14.4 S/R-Fax Rack-Mount	\$905

## Дискеты 3M

3.5" 1.44 Mb	10 pcs in box	\$13
5.25" 1.2 Mb	10 pcs in box	\$9



# предлагает

## ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ ФИРМЫ MICROPROSE НА ДИСКЕТАХ

<b>F-15 Strike Eagle III</b>	<b>\$60</b>
<b>Pirates Gold</b>	<b>\$60</b>
<b>Railroad Tycon deluxe</b>	<b>\$60</b>
<b>Civilization</b>	<b>\$60</b>
<b>UFO Enemi Unknown</b>	<b>\$60</b>
<b>Fleet Defender</b>	<b>\$60</b>
<b>Return of the Phantom</b>	<b>\$60</b>
<b>Grand Prix</b>	<b>\$60</b>
<b>Master of Orion</b>	<b>\$60</b>
<b>SubWar 2050</b>	<b>\$60</b>
<b>Task Forse</b>	<b>\$60</b>
<b>A.T.A.C.</b>	<b>\$60</b>
<b>The Legasy</b>	<b>\$60</b>
<b>Rex Nebular</b>	<b>\$60</b>

## ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ НА CD ROM

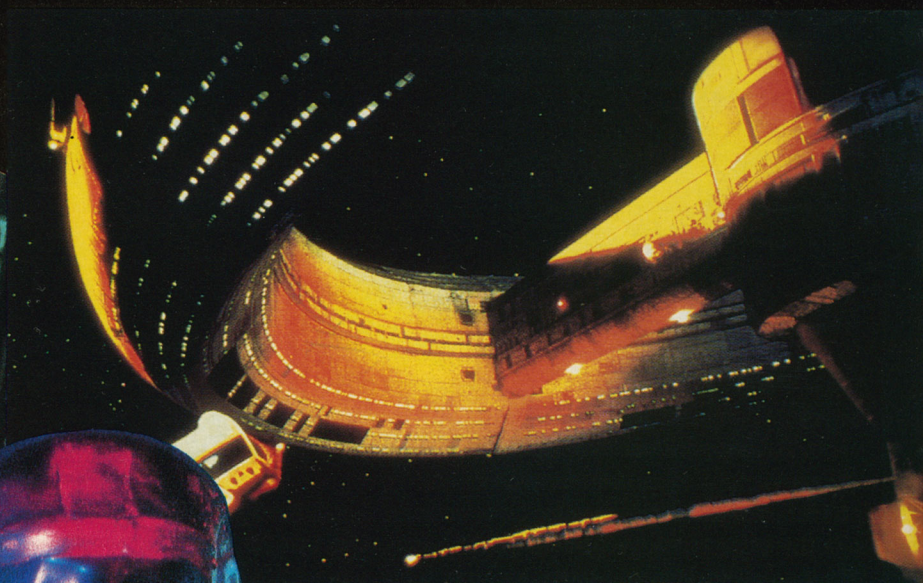
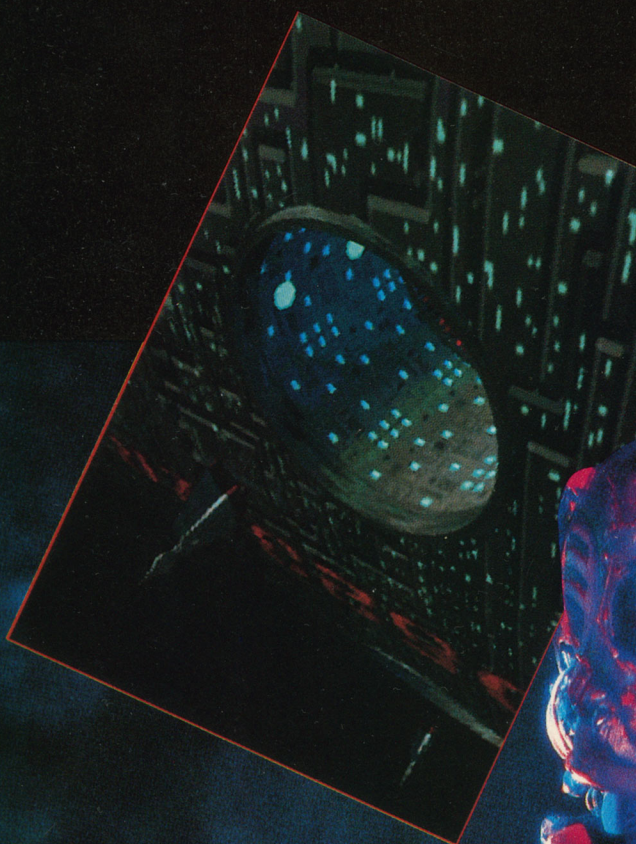
<b>King's Quest V</b>	<b>\$48</b>
<b>King's Quest VI</b>	<b>\$48</b>
<b>F 15 Strike Eagle III</b>	<b>\$48</b>
<b>Return To Zork</b>	<b>\$48</b>
<b>7th Guest (2CD)</b>	<b>\$78</b>
<b>10 PACK (10 CD)</b>	<b>\$162</b>
<b>Reterned of the Phantome</b>	<b>\$48</b>
<b>Dragonsphere</b>	<b>\$48</b>
<b>Formula 1 + Golph</b>	<b>\$48</b>
<b>Iron Helix</b>	<b>\$48</b>
<b>Starlord</b>	<b>\$48</b>
<b>UFO</b>	<b>\$48</b>
<b>Pacific Air War</b>	<b>\$48</b>
<b>B 17 + Silent Service II</b>	<b>\$48</b>

**Москва, ул. Героев-Панфиловцев, д. 20.  
тел.: 496-6375, 496-4467, 496-4453**





# STARLORD



ЕГО ЖДАЛИ,  
И ВОТ НАКОНЕЦ  
ЭТО "ПРОДОЛЖЕНИЕ  
CIVILIZATION"  
ПОЯВИЛОСЬ!

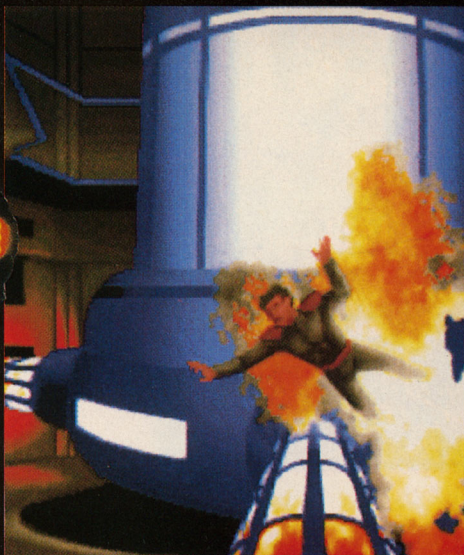
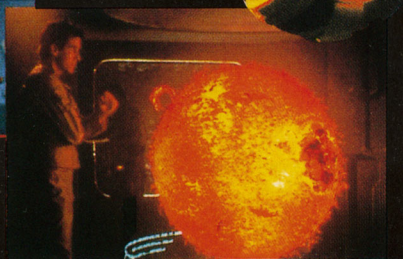
Удалось ли "Microprose"  
добиться соответствия  
Civilization по уровню  
технического  
воплощения  
и глубине  
содержания?  
Вам решать!







Надпись на экране: "У меня нет времени заниматься дипломатией, вам придется или сражаться, или умереть".



**В**ы снова должны завоевать мир, даже не мир — Вселенную!

Действие происходит в будущем, управляемом по феодальной иерархии: Император стоит над королями, которым подчиняются герцоги, которым подчиняются графы, которым подчиняются вельможи.

Конечно же, вы должны стать Императором Вселенной. Легче сказать, чем сделать, поскольку вы не один. От правящих династий так просто не отделаешься: каждый, как зеницу ока, бережет свое место. В сущности, будущее не так уж отличается от настоящего.

Прежде чем начать партию, надо выбрать способ игры. Их два: "Династия" и "Starlord в одиночку". Советуем попробовать второй, который позволит освоить основные принципы и маневры игры. В этом случае вы управляете всего одним персонажем, который может принять любой "титул" (вельможа, граф, и т. д.). Если он погибает, вы становитесь другим членом семьи, и так до тех пор, пока не кончится вся династия.

Первый способ дает возможность сразу же стать любым членом династии по вашему выбору, и это важно, потому что семья может вам помочь деньгами и, главное, оружием. Вельможи управляют Планетами Производства, которые, как видно из их названия, производят то, что необходимо для флота: горючее, воду, пищу, полезные ископаемые, вещи, корабли и т. д. Графы, герцоги и короли ничем не управляют, а получают значительные финансовые прибыли, которые дают им возможность вкладывать средства во флот. Можно, конечно, заключать некоторые договоры о союзнничестве, но не стоит предаваться иллюзиям: такие связи никогда не бывают долговечными, ибо в один прекрасный день все кончается объявлением войны.

Завладеть планетой — единственный способ подняться "в звании". Если происходит захват планеты своего

же уровня, к руководству приходит один из родственников; но если речь идет о планете сюзерена, есть возможность получить более высокий титул.

Военные конфликты могут развиваться двумя способами: "быстрый" и "полный", который позволяет погрузиться в самую глубину битвы.

На шестиугольной сетке,







▲ Полный замысел, включая стратегию, дипломатию, коммерцию и имитацию, и все это под видом

“династии”. “Микропроз” все смешивает воедино.

▲ Продолжительность жизни более, чем достаточная. Три сценария дают возможность менять уровень трудности и цель игры. С точки зрения постановки отличается только фаза имитации: многоугольник 3D сделан роскошно, плавность анимации потрясающая. Отметим, что это почти единственная возможность оценить работу шумовиков и музыкантов.

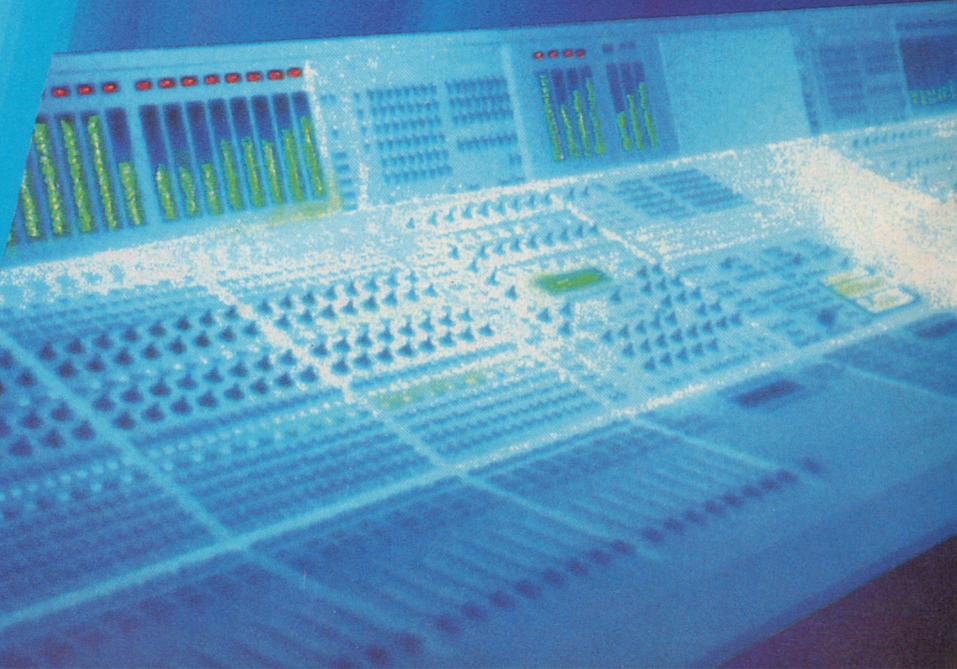
▼ Считаю, что он в состоянии сделать имитатор полета, “Микропроз” утратил смысл как разработчик интерфейса, или принял нас за мутантов с тремя руками: в течение всей игры приходится лавировать между мышью и клавиатурой... Пределом стала фаза имитации, когда требуется джойстик, а не кнопки для стрельбы.

▼ Жаль, что шумы и музыка появляются только в фазе имитации. Они могли бы улучшить атмосферу игры.



очень важной для игроков, отдаются приказы флоту. Если флагманский корабль вражеского флота оказывается напротив, наступает фаза имитации боя. И уж тогда надо смотреть в оба, потому что вам, стратегу и мыслителю, придется сражаться против профессиональных пилотов космического флота противника.

Единственный упрек, который можно было бы предъявить создателям игры, — это недостаточно эргономичное управление: приходится метаться между “мышью”, клавиатурой и джойстиком. Хорошо, что меню позволяет освоить команды, не приступая к игре. Что же касается





# STARLORD



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ СЕНЬОРА  
КЛАССА МЕТЕОР

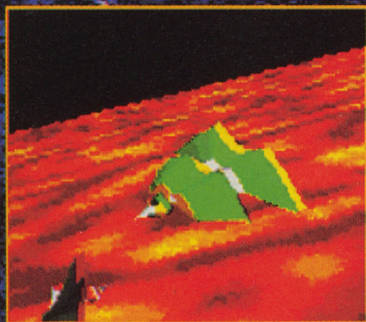


## НА ВЕЛИКИХ ПРОСТОРАХ ГАЛАКТИКИ

Звездному лорду недостаточно овладеть искусством дипломатии и дворцовой интриги. Находясь на капитанском мостике флагмана флота, он должен хорошо ориентироваться в боевой обстановке.



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ ГРАФА  
КЛАССА СОМЕТ



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ ГЕРЦОГА  
КЛАССА NEBULA



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ КОРОЛЯ  
КЛАССА STARLIGHT



КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ ИМПЕРАТОРА  
КЛАССА GALAXY



режиссуры, то "Starlord" не вносит ничего нового в игры такого рода. Кроме фазы имитации, другие виды на экране не производят особого впечатления. Игра создана по рецепту "рагу по-ирландски". В ней понемногу присутствуют все компоненты стандартной стратегической программы (если среди них можно найти хоть одну стандартную). Причем все эти составляющие в сумме вполне могут произвести такой же эффект, как у Джерома К. Джерома, потому что обилие различных

функций, меню и команд чрезмерно перегружают игрока информацией. Он вполне может для отдыха от этой программы сесть за доказательство теории относительности. Для тех же, кто эту теорию для себя уже доказал, уготованы сюрпризы в виде боя космических кораблей. Кто из вас любит играть в "Wing Commander" или "X-Wing"? Продолжайте в них играть и дальше, потому что вы будете неприятно удивлены громоздким управлением. К звуковому сопровождению так же можно предъявить немало претензий. Предъявлять претензии или играть и наслаждаться — выбирайте одно из двух и действуйте по своему выбору.

Конечно, любая программа в чем-то повторяет своих предшественников. Но если она не привносит чего-то нового, не предлагает оригинальное и остроумное развитие старой темы, ей не поможет ни красивая графика, ни марка фирмы.



КУПИТЬ ДОМ В МОНАКО СЕГОДНЯ —



ЭТО РЕАЛЬНО!



CENTRE D'AFFAIRES ET DE  
PROMOTIONS IMMOBILIERES



TEL.: 93 15 97 77 - FAX: 93 15 01 73

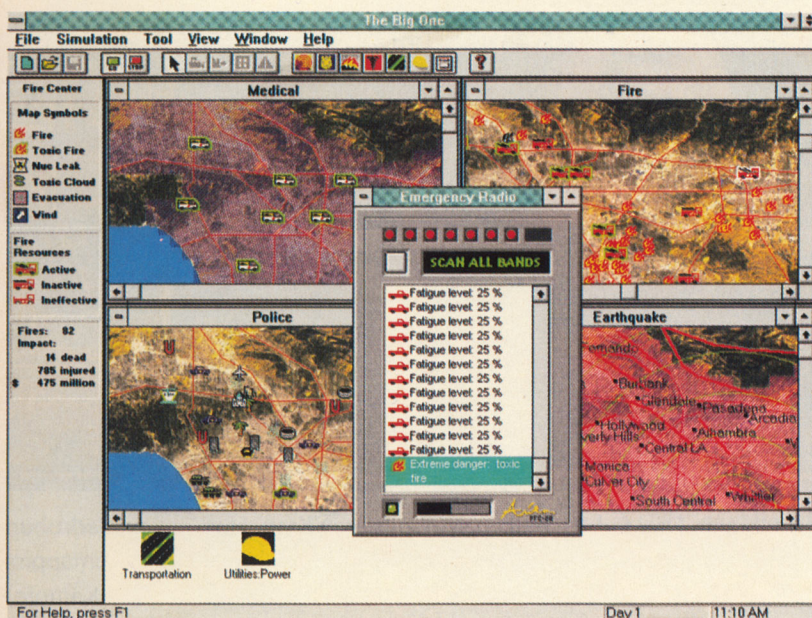


# НОВОСТИ СЛУХИ

Поздравляем нашего читателя – незаметно подкралась эра CD-программ. Наконец-то бедные компьютерные жулики перестанут мучиться с горами дискет для перезаписи и начнут покупать лицензионно чистые копии. Практически половина наиболее интересных программ года появятся (или уже появились) на CD формате.



Чемпионат мира на  
своем компьютере



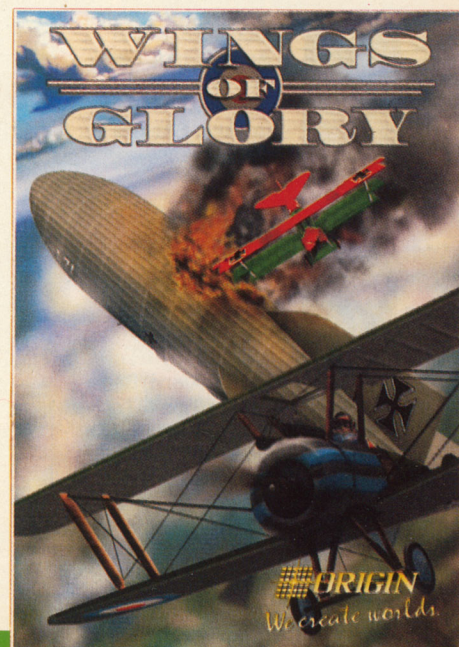
А обычный, "дискетный" рынок платит запоздалые долги любителям спортивных игр. Наконец-то появилась очень неплохая программа, посвященная футболу. И свершила сей эпический подвиг фирма Electronic Arts, программы которой пользуются заслуженной популярностью. Игра "FIFA International Soccer" по графике очень напоминает вариант для "Амиги", но компенсирует это великолепной проработкой сценария и продуманностью различных игровых ситуаций. Теперь у российского футбольного болельщика есть отличная возможность отомстить всем иностранным недругам за нашу многострадальную сборную. Из новых имитаторов автогонок наибольшее впечатление на меня произвела программа "Network Rally" фирмы Accolade. После того, как эта фирма разработала программу "Grand Prix Unlimited", и потерпела с ней полное поражение на рынке, я о каких-нибудь успехах этой компании не слышал. И сразу – хит. Мало того, что в программе вы увидите замечательные пейзажи и отлично

проработанные детали дороги и автомобилей. Счастливые обладатели звуковых плат смогут получать информацию от штурмана, голос которого вы услышите через динамики. А карта трассы разработана так хорошо, что дорогу иногда видно на два-три поворота вперед.

Воспарим от земных дел к чистым (до индустриализации) небесам Первой Мировой. Этому периоду вообще очень везет на внимание программистов. На этот раз внесла свою долю в разработку этой темы фирма Origin. Ее новая игра "Wings of Glory", похоже, по красоте затмит всех своих предшественников. Сценарий программы не блещет оригинальностью, да и какая оригинальность в эпоху нескольких самолетов и не менее одиноких дирижаблей. Но ценители хорошей bitmap-графики получат от игры удовольствие.

Любителям градостроительства и злопыхателям Лужкова советую игру "The Big One", более мощный и полный аналог "Sim City". В этой игре вы можете теперь управлять не только городским хозяйством в целом, но и отдельными муниципальными подразделениями ("Скорой помощью", например). Кстати о "Sim City": появился вариант этой программы на CD-ROM с хорошим звуком и массой видеовставок. Фирма Maxis угрожает выпустить еще на одном CD-диске несколько своих наиболее популярных программ. Подтверждаются слухи о том, что ID Software наконец-то сподвигнулась выпустить игру "Doom" на CD-ROMe, объявив о ее выходе на рынок в четвертом квартале этого года. Интересно, войдут ли туда многочисленные "хакерские" поделки?

Николай Дементьев







# BATTLE ISLE 2

A further development of the SCORPIO Unit. The TECHNORAM provides the backbone of the army.

BUGGY  
reconnaissance vehicle

CAPACITY:  
SPEED (km/h):  
RANGE (km):

The RANGER, with its ground-to-ground missiles has an attacking range of

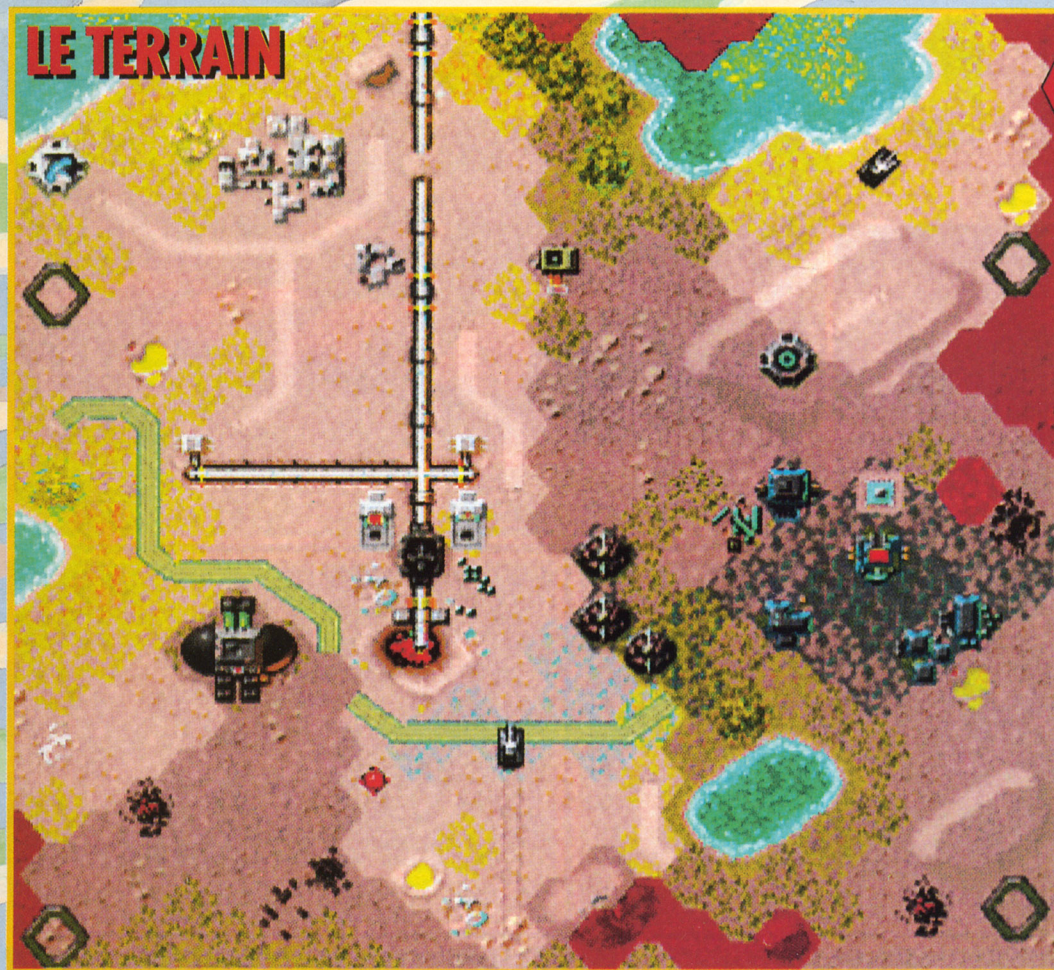
ОЧЕНЬ  
НЕПРОСТАЯ  
СИТУАЦИЯ:  
ТОЛЬКО  
ПРОСНУЛСЯ,  
КАК ОКАЗАЛСЯ  
В САМОМ  
ЦЕНТРЕ  
ГОРЯЧЕЙ БИТВЫ.  
НА ЗЕМЛЕ,  
НА ВОДЕ,  
В ВОЗДУХЕ –  
СХВАТКИ  
С ПРОТИВНИКОМ  
БУДУТ  
ОТЧАЯННЫМИ.



TF1  
VIDEO







Blue Byte всегда пользовалась большим успехом. А на CD-ROMе она получила новую жизнь.

Военные игры часто упрекают за их лаконичность, если не сказать сухость. Действительно, не всегда эти программы соответствуют воинственному духу своих заставок. Но, "Battle Isle 2" просто осчастливит тех, кто любит



стратегические игры. Кроме самой игры, этот CD содержит сотню анимаций в трех измерениях. К тридцати уже существующим мультиэпизодам прибавляется еще 15 дополнительных, объединяющих фрагменты введения и финала.

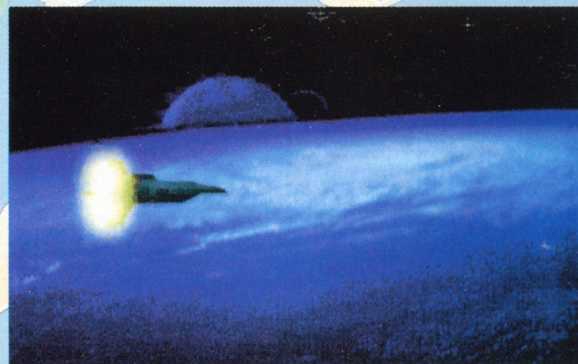
Включив компьютер, вы узнаете, что являетесь членом экипажа космического корабля, который направляется к планете, где идет

война. Едва успев налюбоваться трехмерной графикой этого эпизода, вы оказываетесь в самом центре событий. После того, как вы два года проспали в криоконтейнере, самое время подумать о том, чтобы приступить к службе. Несколько экранов, сопровождаемых голосами, предназначены скорее для шика, но они не покажутся лишними, когда вы вступите в первую битву. Казалось бы, нет больших различий с хитом Blue Byte "Battle Island 1", но тем не менее, это...

### СОВЕРШЕННО НОВАЯ ИГРА

"Battle Isle 2" так же проста в управлении, но сделана тоньше и интереснее. Посмотрим, как разворачивается типичная партия: узнав, в чем заключается миссия, вы осматриваете поле боя сверху. Вы — в голубом,

а "злодеи" в красном (играть может до семи человек в сети или перед экраном). Для того, чтобы отобрать транспортное средство или людей, "покликайте" на них. Полоска меню, расположенная внизу экрана, представляет различные операции (информацию, движение). Если вы "кликните" на "движение", карта становится серой, оставляя цветными многоугольные

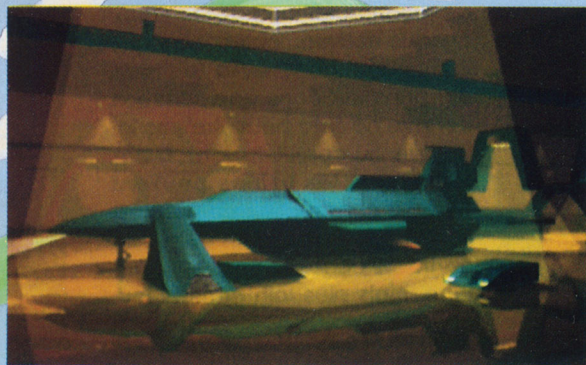


зоны, куда можно попасть одним махом. Надо лишь "покликать" на ту зону, куда вы хотите попасть, и вы там. Когда рисунок, изображающий вашу боевую единицу, перемещается, за ним, как и в "Дюне2", появляются крошечные следы шин. Теперь можно выбрать, кого атаковать. В зависимости от дальности боя оружия, вы можете стрелять на разные дистанции.





После того, как выбрали мишень, “покликав” на нее, выбирайте тип оружия. Вашу встречу с противником вы увидите в трех измерениях. Внизу экрана разные графические полосы символизируют силы противоборствующих сторон. В конце битвы побежденный становится слабее или просто-напросто исчезает. Вы можете убрать эту трехмерную сцену, когда начнете устывать.



Еще о базовых принципах этой игры. Можно “кликать” на здания, таким образом вы вытащите из них материал, если он там есть. Также и некоторые транспортные средства могут скрывать в себе материал. Прибавьте к этому управление горючим и ремонтом, и перед вами достаточно простая, но захватывающая военная игра. Меню опций позволяет определить, будет ли управление горючим и ремонтом осуществляться вручную или автоматически. По мере продвижения партии, вы можете получить доступ к заводам, которые производят материал по заказу. Иногда случается, что вы или ваш сопе-



рник автоматически изобретает новое оружие.

Каждая новая битва интересна, и если какая-то тактика подходит для одной из них, то для другой она может быть противопоказана. Кроме оружия заводы могут производить мосты и самые разные материалы. В начале действие разворачивается на земле, но затем вы можете получить доступ к кораблям, гидроглиссерам, самолетам, транспортерам и т.д.

Что касается техники исполнения, то игру можно назвать безупречной, за исключением, может быть, только звукового оформления. Четкие заставки в 256 цветов. Трехмерная анимация быстра и очень эстетична. Музыка, которая иногда становится невыносимой, к счастью, может быть выключена или заменена. Меню позволит вам выбрать фрагмент, который вы хотите услышать. Игра немного



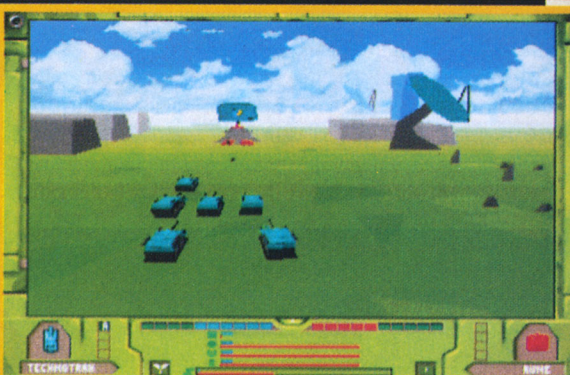
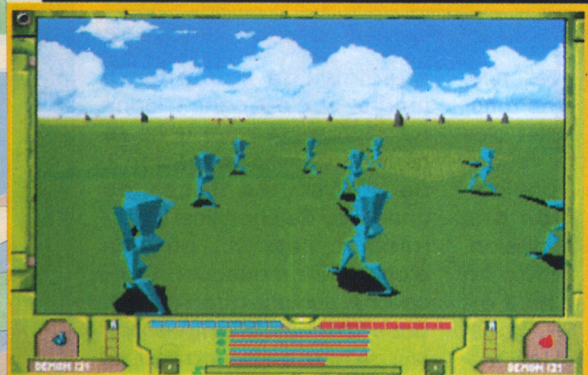
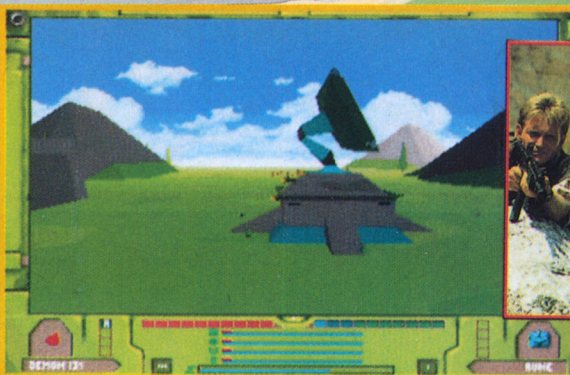
напоминает “Дюну-2” и “Full Metal Planete”.

Стратегические программы разных фирм очень сильно отличаются по исполнению. Фирма SSI (точнее, ее самый популярный автор Гари Григсби) предпочитает делать маленькие, почти незаметные шестиугольники, фирма Three Sixty вообще не ограничивает своих игроков сеткой. Программисты Blue Byte (предупреждаем, что перевод названия – “голубой байт” – мы давать не будем) выбрала очень крупную “сотовую” верстку. Расчет оправдался: программа на экране выглядит как нарисованная настольная игра.

Великолепная смесь военно-стратегической и научно-фантастической игры, которую мы рекомендуем всем компьютерным фанатам!







Приглашаем всех любителей компьютерных и видео-игр присылать нам свои описания игр, приемы ведения игры — тайные и явные, пароли, оценки и комментарии. Ваше имя может появиться на страницах нашего журнала.

Пишите нам по адресу:  
103031, Москва,  
а/я 3,  
«Видео-Асс»

**КОРОНА**

В письме обязательно указывайте тип приставки или компьютера, на котором вы играете, а также точное название игры на английском языке. Не забудьте указать ваш полный обратный адрес.



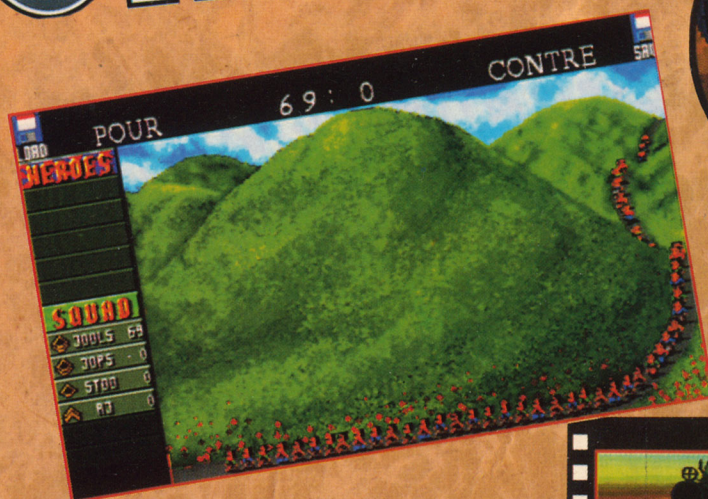




# САППОН FODDER

**РЕДКО  
ВСТРЕЧАЮТСЯ  
ИГРЫ ЭКШН  
НА РС, ОСОБЕННО  
ТАКИЕ, В КОТОРЫХ  
ВЗРЫВАЧАТУЮ СМЕСЬ  
ОБРАЗУЮТ,  
СОЕДИНЯЯСЬ,  
ВОЙНА И ЮМОР.**

“Cannon Fodder” — очень увлекательная, забавная и быстрая игра, которую приятно смотреть и слушать. После мастерски разыгранных титров идет вводный эпизод, выполненный в трехмерной графике, с использованием стиля мультипликации Cartoon. Мы оказываемся в стране игр, где все происходит совсем, как в жизни. События на экране вызывают смех, да и только. Маленькие персонажи, когда в них попадают пули, не страдают, здесь нет ни вдов, ни сирот. Поэтому можно стрелять,



сколько угодно. Давайте, ребята, хватайте M16 и ящик гранат! Будет жарко! На экране появляется порядок миссий: убить всех врагов!

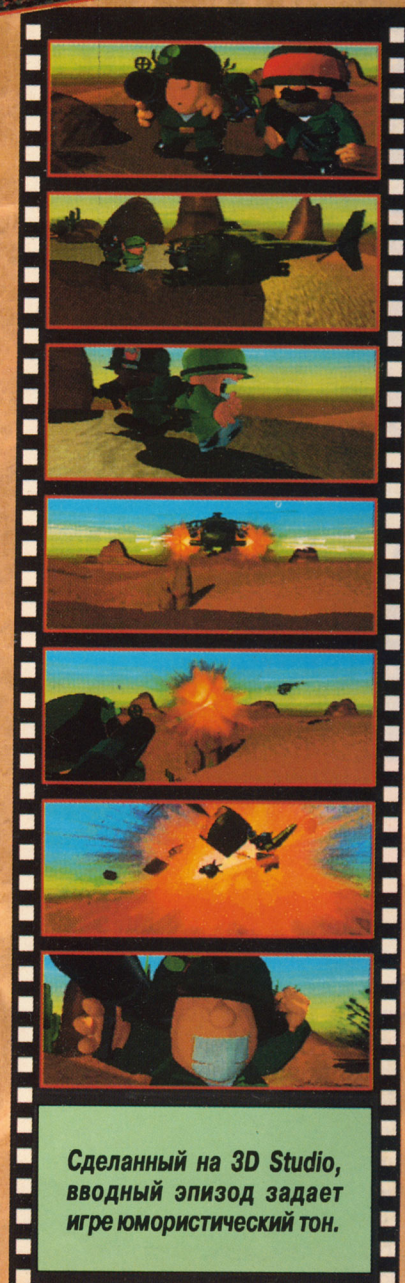
## КРИК ПТИЦ НАД ДЖОНКАМИ

Перед вами поле битвы в перспективе. Изящные декорации и стиль представления несут на себе отпечаток “Syndicate”. Ваши маленькие человечки скорее похожи на леммингов. На востоке есть река и джунгли, непроходимые джунгли. Время от времени над декорациями пролетают птицы, издающие тоскливые крики. Они предчувствуют предстоящую бойню. Воспользуемся минутной передышкой, чтобы продвинуться вперед, не привлекая к себе внимания. Во время игры можно управлять одним, двумя, тремя, четырьмя и пятью персонажами, но сейчас нас двое. Чтобы двинуться в путь, достаточно один раз дать клич, и войско сразу двинется вперед. Декорации вокруг все время меняются. Сбоку появляется карта, по которой можно узнать топографию местности, но сейчас не время для тренировок. Я вижу других маленьких человечков, вооруженных автоматами, у которых явно плохие намерения. Срабатывает знакомый рефлекс: правая кнопка “мыши” позволяет ввести в действие курсор и настраивает видоискатель. Нельзя терять время. Внезапно противник появляется снизу на экране и стреляет. Звучит пулемет. Я быстро



- ▲ Это забавно.
- ▲ Графика сделана хорошо.
- ▲ Анимация выполнена очень тонко.

- ▲ Игра быстрая и плавная.
- ▲ Звук сделан превосходно.
- ▼ Команда, позволяющая разделить отряд, малопонятна.
- ▼ Уровень трудности разный.
- ▼ Управление “мышью” недостаточно просто.



Сделанный на 3D Studio, вводный эпизод задает игре юмористический тон.





фики художники сумели воспроизвести их движения очень реалистично. Кажется, подойди мы поближе, увидели бы солдат, жующих жвачку.

## НУ, РЕБЯТА ...

Итак, вторая миссия. На этот раз надо не только убить всех врагов, но и разрушить вражеские постройки. Передвигаясь по поверхности, вы можете пополнить запас гранат (а потом и ракет). Чтобы их использовать, необходимо применить ту же технику, что и с автоматическим оружием, но надо нажимать на две кнопки. У меня есть план, ребята: надо разделиться. Команда (правда, не очень удобная) позволяет раздробить отряд. В таком случае те персонажи, которые остаются на месте, могут при приближении врага защищаться автоматически. Если действие разворачивается очень быстро и жестко, потребуется проявить чудеса изобретательности, чтобы всюду успеть попасть. Иногда лучше послать солдата уничтожить орудие одной или двумя гранатами и пожертвовать его жизнью, чем рисковать всем отрядом или потерей большей части вооружения.

прочесываю весь сектор автоматной очередью. Для сторонников системы непротivления это будет неприятно: когда персонаж задет, он отбрасывается на десять метров, как сметенная хлебная крошка. Наш боевой дух и натиск оказывают должное действие: после некоторых подобных атак враги уничтожены. Звучит музыка победы, ваши персонажи от радости подпрыгивают и кувыркаются.

Это невероятно, но на трех с половиной точках разрешения гра-

*Боеприпасы взрываются, если вы стреляете сверху*





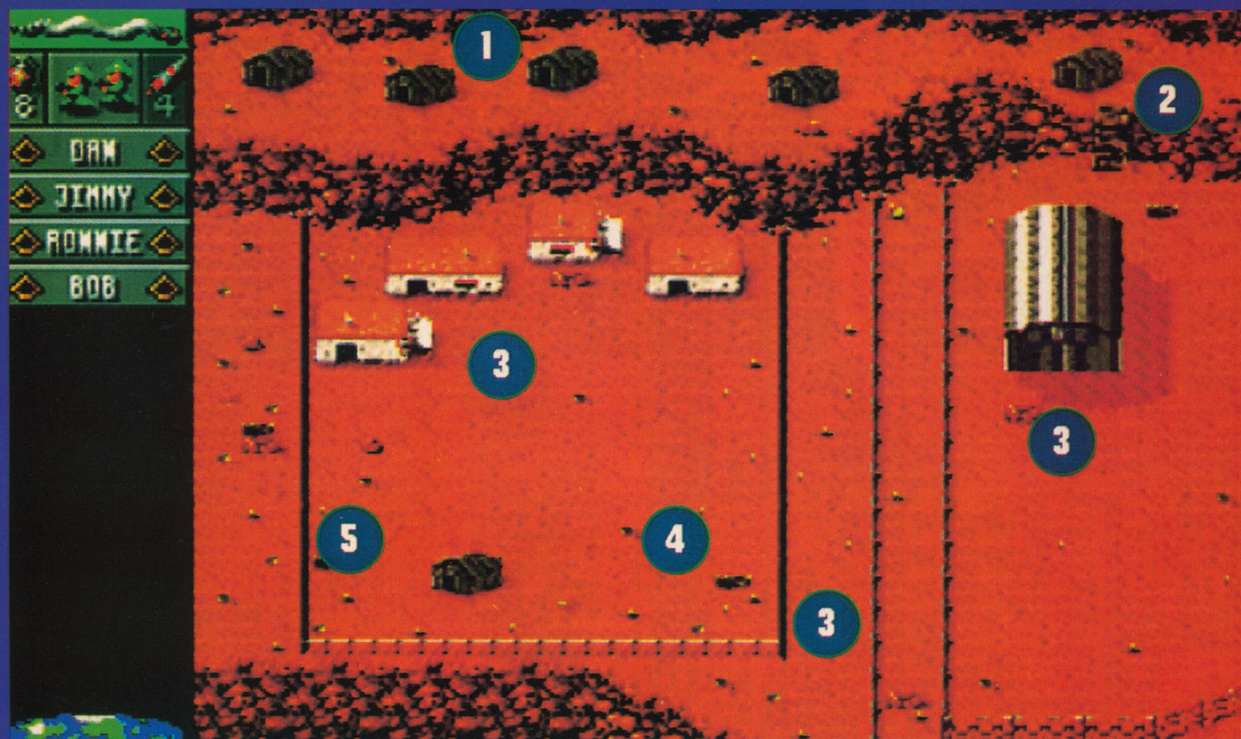


ДЕТАЛИ СДЕЛАНЫ  
ОЧЕНЬ ЧЕТКО И ЛЕГКО  
ПРОСМАТРИВАЮТСЯ



Во время прохождения 24-х миссий вы увидите страны: пустыню, снег, зеленые массивы, местность на любой вкус.





### МИССИЯ 10

Второй уровень десятой миссии не столь прост, как кажется, вам предстоит стрельба из пушек и ракет. Будьте осторожны у барачков и на мосту.

- |                            |               |
|----------------------------|---------------|
| 1 Барачки.                 | 4 Ракеты.     |
| 2 Мост, не упадите с него! | 5 Боеприпасы. |
| 3 Пушки.                   |               |

“Cannon Fodder”, который состоит из 24 миссий, дает довольно длительную продолжительность жизни, хотя каждая миссия разделена на различные фазы и в целом достаточно трудна. Исходя из типа поверхности (пустыня, база, джунгли, север) и цели маневра, можно использовать различные средства передвижения: снегоходы, вертолеты, машины скорой помощи и т.д. Можно уничтожить противника с помощью передвижных орудий. В некоторых миссиях, где используются снегоходы, можно прыгать с трамплина. И все это делается быстро и просто — с помощью “мыши” и двух кнопок.

В процессе игры ваши рекруты от задания к заданию становятся все опытнее и получают новые звания. Как правило, после каждой миссии в вашем отряде появляются два-три героя. Это те солдаты, которые умудрились выжить наперекор вашему мудрому руководству. Во время прохождения следующей миссии игрок подсознательно старается уберечь ветеранов, бросает в бой необстрелянных новобранцев и сам себе усложняет выполнение задания.

Конечно, игрушечный бой в “Cannon Fodder” не претендует на реалистичность, но она наверняка войдет в “золотой” игровой фонд наиболее оригинальных и остроумных программ. Добавьте к этому великолепные шумы, прекрасный вводный эпизод — и перед вами прекрасная игра.

### А ТЕПЕРЬ НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ



1. Остерегайтесь обломков от взрывааемых вами зданий. Солдат, который стоит и зачаровано смотрит на взрыв, рискует погибнуть под горящей крышей или дверью, которые разлетаются в разные стороны.



2. Все время разделяйте ваш отряд и грамотно расставляйте солдат на местности. Есть много заданий, которые просто невозможно пройти одной группой.



3. Избегайте болот, дыр в скалах и мостах: “зеленые” новички могут в них запросто погибнуть. Любая кочка в джунглях может оказаться ловушкой.



4. Лучшая тактика боя, особенно против гранатометчиков — постоянное перемещение.



5. Ради бога, не увлекайтесь резней. Любая хижина или дыра в земле может “выплывать” вражеских солдат, пока не сломается компьютер. Помните, что в бою побеждает не самый кровожадный, а самый умный.



6. Если ваш отряд несет большие потери, рекомендуем клавишей “Esc” прервать миссию. Иногда потеря одного тяжеловооруженного солдата делает задание невыполнимым.





**В**

вторые игры признаются, что связывали свои замыслы с Толкиеном. Это признание тем приятнее, что они не скрывают восхищения "Кирандией", "Lands of Lore" и "King's Quest 6", которые считают лучшими играми подобного рода. Но лучшими после их игры. Честолюбие часто сопутствует таланту, но не всегда. Как распорядилась судьба в этом случае?

История начинается давным-давно, в те времена, когда ваш отец Король заключил в тюрьму колдуна Сэнуи. Увы, к моменту начала игры Король уже давно умер, а Сэнуи оказывается на свободе. Вам не остается ничего другого, как пуститься в

# Dragonsphere



**Прекрасное королевство, красавица Королева, злой колдун, а в центре вы, Король, который, возможно, спасет и богатство и возлюбленную. Старо, как мир, знакомо с детства, но от этого не менее увлекательно и заманчиво.**

приключения, чтобы рассчитаться со злодеем. Сила колдуна заключена в трех магических камнях, и ими надо завладеть.

С самого начала действия игра буквально очаровывает вас. Вы можете двигаться среди декораций совершенно свободно. Диалоги удиви-





которые обладают возможностью изменяться в зависимости от вашего желания, окажут вам при случае очень ценные услуги.

Помимо классического задания, свойственного приключенческому жанру, "Dragonsphere" предлагает решать довольно забавные логические задачи. Например, в стране фей надо задать вопросы маленьким духам,

все время меняющим цвет, чтобы узнать, в какой момент можно пройти сквозь волшебную дверь. Синие духи скажут: "Красные всегда говорят правду", желтые: "Синие всегда

тельно хорошо озвучены, что еще больше улучшает приятное впечатление. Команды очень простые, а способ конфигурации позволяет выбрать команду по своему желанию с помощью левой кнопки "мыши" (например, "Talk to" или "Take").

## ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА

После знакомства с командами и получения материала в замке вы отправляетесь в путь. Можно увлечься разговорами с встречающимися по дороге персонажами, а можно сосредоточиться на карте, которая укажет путь в находящиеся поблизости страны. Пустыню, где укрываются говорящие на странном наречии люди с саблями, следует посетить в последнюю очередь.

В каждом мире можно познакомиться с различными народностями: людьми с саблями, феями, Shapers – и их привычками. Shapers,



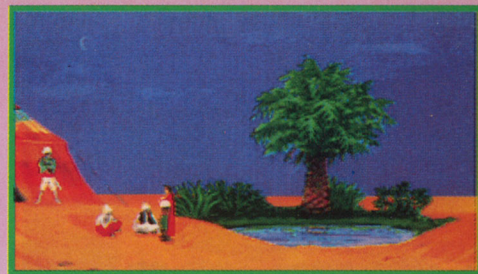




Во время игры вам будут встречаться многочисленные предметы. Некоторые вам пригодятся, другие нет. Иногда, используя два предмета, вы можете создать третий.



Друг или враг, угроза или помощь – никогда не знаешь, чего ждать от того или иного объекта, появляющегося на экране. Поневоле проникнешься правотой философских систем, которые объявляют внешний мир враждебным человеку.



логического мышления, чтобы правильно ему ответить. В некоторых местах, как, например, у Калифа, вы даже сможете сыграть "игру в игре".

В "Dragonsphere" много команд, позволяющих ускорить действие на медленной машине. Скроллинг декораций сделан с изяществом, невиданным в играх такого типа. Это тем более производит впечатление, так как детали и анимация просто переполняют изображение на экранах. Декорации часто неплохие, но, увы, работа над тенями и освещением не очень занимала художника.



лгут", красные: "Вы можете пройти, пока мы красного цвета". Кроме того, совершенно сюрреалистический диалог с Королем фей вынудит вас проявить все возможности вашего



- ▲ Великолепно проработанный сценарий
- ▲ Отличное исполнение графических заставок
- ▲ Хорошее сопровождение оцифрованной речью диалогов, текст которых появляется на экране

- ▼ Проработка анимации персонажей и графики некоторых игровых сцен недостаточно тщательна



### Дилеры ВИДЕО-АСС

Город	Фирма	телефон
Назарово Красноярского края	АО «Телекомпания»	тел. (39155) 2-35-43, факс 2-33-77
Омск	Рекламное агентство «ПАРИС»	тел./факс (3812) 31-07-14
Челябинск	ТОО «КОНКОР»	тел. (3512) 33-17-25, факс 64-36-74
Оренбург	МП «Вадим»	тел. (3552) 72-44-31
Пермь	ОКП «Антарес»	тел. (3422) 33-58-81
Ульяновск	Агентство	тел. (8422) 21-13-64
Минск	компания «Старый свет»	тел. (0172) 23-77-46, факс 26-61-87
Новосибирск	ТОО «Сибирский самородок»	тел. (3832) 21-18-10, 21-37-24
Братск	Видеостудия	тел. (3953) 37-15-63





# ФИРМА СИТРОЕН – ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЁР ВТОРОГО ФЕСТИВАЛЯ РУССКОГО КИНО В САН-РАФАЕЛЕ (ФРАНЦИЯ). ЛАЗУРНЫЙ БЕРЕГ, БАРХАТНЫЙ СЕЗОН



**Второй фестиваль Русского кино в Сан-Рафаэле 17-23 октября 1994**



Вы хотите стать партнёром фестиваля, быть в ряду самых престижных фирм на афишах, в каталогах, в программе?



Вы хотите показать свое кино Европе? Вы хотите увидеть Европу сами?

Оргкомитет фестиваля: Москва, тел.118-89-55 факс 118-8947, Париж (8-10331)47494081 Факс (8-10331)47161371

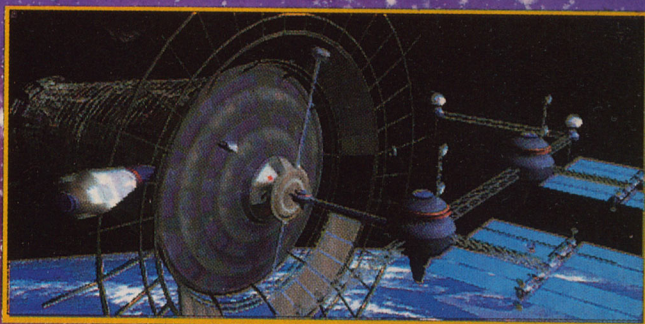
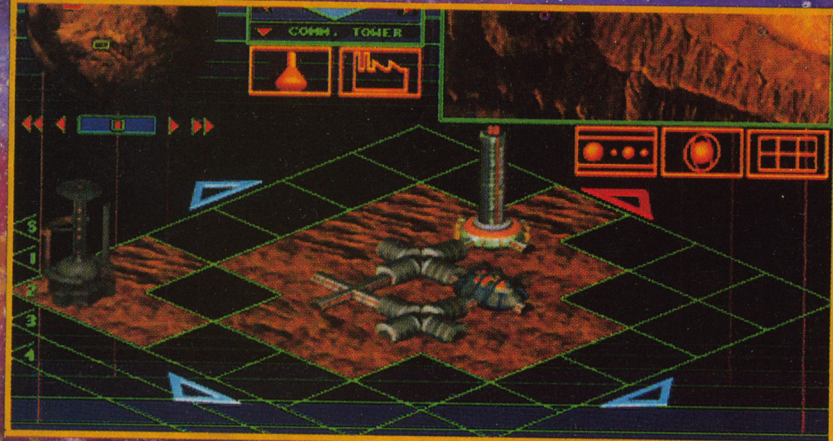




# OUTPOST







дивительно, как знаменитой американской компании "Sierra On-Line" удалось избежать проторенных путей и предложить нам самую совершенную из всех когда-либо производимых космических игр. Задуманная инженером из НАСА, игра "Outpost" взяла за образец подлинные


эксперименты, проводимые этой авторитетной организацией, и погружает игрока в один из самых ошеломляющих миров. Мы оказываемся в более или менее отдаленном будущем, и наша дорогая планета вот-вот взорвется. Вы взялись за осуществление честолюбивого плана по спасению человечества.

Вы возглавляете станцию по изучению космического атомного оружия (хорошая должность, приятель!). Станция прекрасно вооружена технически. Зонды, роботы и другое самое разнообразное оборудование в вашем распоряжении, чтобы отыскать новые планеты, пригодные для жизни. Когда это сделано, можно начать операцию по колонизации, отправив туда технологический завод, способный подготовить поверхность планеты для высадки живых существ. Жизнеспособность колоний будет зависеть от результата ваших генетических исследований, от правильного расходования ресурсов и так далее. Но не всегда все идет по плану: население колоний может поднять восстание, в ваших вычислительных машинах сгорят предохранители, метеориты и космическая радиация также постоянно вмешиваются в вашу жизнь. Придется считаться и с такими понятиями, как деньги, мораль и прочее.

"Outpost" является некой смесью "Populous", "Sim Sity" и "Sim Earth". Игра сделана с потрясающим реализмом и великолепными декорациями (десятки эпизодов синтезированных изображений, все разнообразнейшие возможности SVGA). Эта логическая игра для среды Windows и существует лишь на CD.

Главный экран игры состоит из изометрической сетки (сходной с такой же сеткой в "Populous"), на которой располагаются различные части вашей базы. Чтобы как можно надежнее противостоять враждебному окружению, предусмотрено создание до четырех подземных уровней. Представьте себе "Sim Sity" трехмерным: невероятно, не правда ли? Общая атмосфера игры создана на надлежащем уровне: музыкальный фон, который не может не задеть за живое (в стиле "2001, Космическая Одиссея"), часы с боем...

Критики прогнозируют, что игра "Outpost" будет иметь поистине грандиозный успех. Они редко ошибаются, эти критики!

		CURRENT STAFF	28
		AVAILABLE STAFF	128
		ADMINISTRATION	NONE
		ASSOCIATED LABS	2
		TOTAL WORKING LABS	4
		TOTAL AVAILABLE LABS	2
		FUNCTIONAL STATUS	OPERATIONAL
MASTER LABORATORY REPORT			
COLONY #1 LABORATORY #1	CURRENT RESEARCH IMMUNOLOGY	ASSOCIATED LABS LABS 2 / 4	
COLONY #1 LABORATORY #2	CURRENT RESEARCH IMMUNOLOGY	ASSOCIATED LABS LABS 1 / 4	
COLONY #1 LABORATORY #3	CURRENT RESEARCH MICROBIOLOGY	ASSOCIATED LABS NONE	
COLONY #1 LABORATORY #4	CURRENT RESEARCH IMMUNOLOGY	ASSOCIATED LABS LABS 1 / 2	





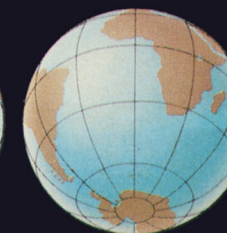
## MAP OF TIME ZONES



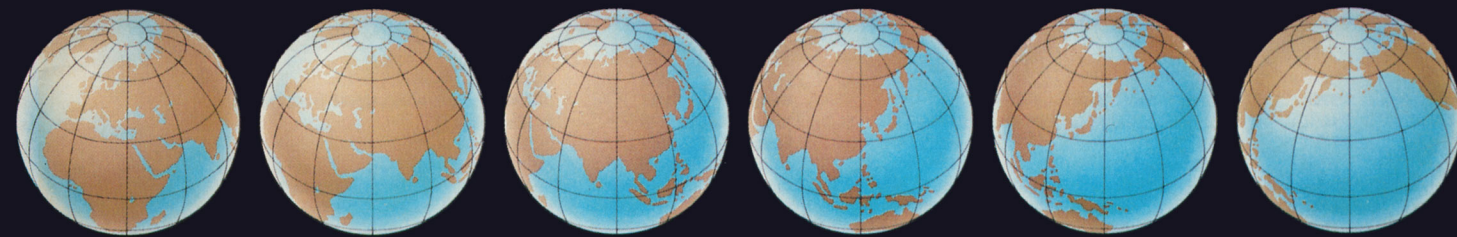
# UFO

**“МИКРОПРОЗ” ПРЕДЛАГАЕТ ВОЕННУЮ ИГРУ В МЕЖПЛАНЕТНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. ЕЩЕ “ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ”? А ПОЧЕМУ БЫ И НЕТ? ВЕДЬ СЕЙЧАС ВЫ БУДЕТЕ НЕ ТОЛЬКО СМОТРЕТЬ, НО И ЛЕТАТЬ, СТРЕЛЯТЬ, ПОБЕЖДАТЬ!**

“Микропроз”, как известно, прославился сногшибательной имитацией полета в “F15 III”. Теперь, с выпуском “Dragonsphere”, он отважился на производство приключенческой игры. Увы, вторжение инопланетян — сюжет настолько банальный, что ему трудно стать хитом. В “UFO” (НЛО) издатель не избежал тех же недостатков, что и в Airborn Rangers: игра слишком усложнена в техническом аспекте, но не представляет большого поля для воображения.





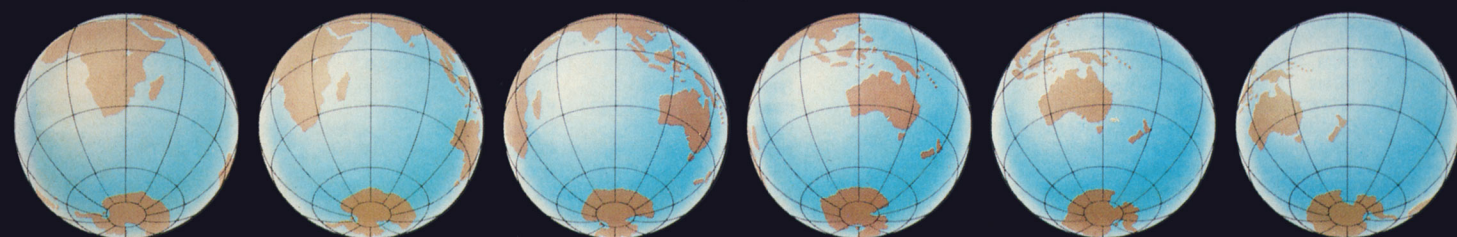


DEPICTION OF THE EARTH REVOLVING IN A TWO-HOURLY RHYTHM VIEWED FROM A NORTHERN AND A SOUTHERN ASPECT



Весьма вероятно, что уже через час игры в "Неопознанный Летающий Объект" вам захочется проделать лишь один трюк — quit. Увы, может, мы торопим события, и на вас игра произведет совсем другое впечатление? Давайте разберемся в ней повнимательнее.

Действие начинается в 1999 году, во время нашествия инопланетян. С помощью различных летающих орудий вы должны их перехватить. На экране орудие, которым вы действуете, появляется в виде желтой точки (вероятно, не случайно: действие происходит в Японии), которая перемещается по земному шару в поисках красной точки (инопланетяне). Когда НЛО перехвачен, а сделать это надо очень быстро, он ударяется о землю. Здесь-то, по сути дела, и начинается игра: надо уничтожить тех, кто остался в живых. После выбора людей и аппаратов происходит смена декораций и графики. Вы оказываетесь на земле, в машине, изображенной трехмерным объектом. Внизу на экране есть меню, которое помогает выполнять различные действия. Для начала надо выпустить людей на землю и освободить зону. Действие происходит, как в военной игре, то есть повсюду. Вы перемещаете действующих лиц одного за другим, и, когда свободных точек больше не осталось, надо загрузить компьютер, чтобы заставить двигаться инопланетян. Когда вы готовы, можно стрелять. У вас есть выбор: вести прицельный или спорадический огонь. Конечно, чем больше попаданий, тем больше очков вы получаете. По мере того, как ваши люди продвигаются вперед, меняется ландшафт. В конце концов вы найдете инопланетную базу или место высадки инопланетян. Надо отметить, что здесь в игре иногда появляются очень интересные рисунки, но, увы, все это очень утомительно из-за многочисленных повторов. Когда все противники уничтожены, вы можете начать все сначала. Если захотите, конечно.





# РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ — главный редактор  
Андрей СМОЛЬНИКОВ — главный художник  
Елена Крымова — первый зам. гл. редактора  
Сергей Булгаков — генеральный директор  
издательского дома

Лилия Коган — зам. гл. редактора  
по технологии и производству  
Марина Горлова — ответственный секретарь  
Юрий Конашков —  
руководитель компьютерного бюро  
Игорь Суршков —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" КОРОНА

Ольга Коган — художник номера  
Ольга Рухлова —  
компьютерная верстка номера  
Георгий Самсонов —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" ЭКСПРЕСС

Дмитрий Сальвинский —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" PREMIERE

Валерий Катков —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" САТЕЛЛИТ

Любовь Алова —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" ФАВОРИТ

Валерий Поляков —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" DENDY

Ольга Рейзен —  
ведущий редактор журнала

## "Видео-Асс" SUNRISE

Людмила Картузова —  
референт-координатор  
Мария Голикова — референт-переводчик  
Татьяна Перцева — технический редактор  
Ирина Потёмина — корректор

## Члены Редакционного совета:

Кристиан Левенер (Франция)  
Ринальдо Бианда (Швейцария)  
Эрик Венсен (Франция)  
Марк Андерсен (Франция)  
Жан-Жак Бернар (Франция)  
Марко-Марио Гонзано (Италия)  
Александр Чернявский (Россия)  
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко —  
зав. корпунктом в Варшаве  
Изабель Менье —  
зав. корпунктом в Париже

## Адрес редакции:

109280, Москва, Велозаводская ул., 6а  
Для писем: 103031, Москва, а/я 3.  
Телефоны: 151-96-87, 118-89-55,  
279-95-59, Факс: 118-89-47.

## Специализированное агентство ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)

Валерий Дубинин — зав. агентством  
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а  
Телефоны: 118-89-55; 118-89-47.

**ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ** —  
специализированное агентство по раз-  
мещению рекламы на транспортных  
средствах  
Телефон: 430-16-52 Факс: 932-32-43.

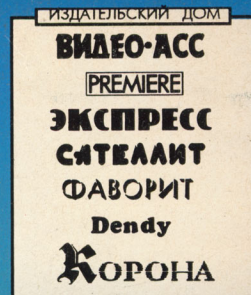
Цена свободная. 1994 год.  
KSN 0868-5967 «Видео-Асс»  
© «Видео-Асс», 1994

Издательский дом "Видео-Асс" представ-  
ляет на территории России и государства  
Содружества интересы издательской  
группы «Ашетт-Филиппакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Па-  
риже 10 февраля 1992 года, «Видео-Асс» по-  
лучает от «Ашетт-Филиппакки-пресс» лицензию  
на использование марки, логотипа и издатель-  
ских материалов журналов «PREMIERE» и  
«Video 7» на всей территории России  
и независимых стран Содружества.



Дракон Великий  
журнала "Видео-асс" Dendy



## Читайте журналы семейства "ВИДЕО-АСС"!

### "ВИДЕО-АСС" КОРОНА

Новый журнал — о компьютерных играх для PC, материалы о фирмах-производителях техники, обзор компьютерных новинок, и главное — игры для всех, увлекающие молодых и укрепляющие зрелых.

### "ВИДЕО-АСС" ЭКСПРЕСС

В ближайшем номере: Анн Парийо; Уиллем Дефо; суперпремьера: "Волк"; критика по-американски; обзор новых американских фильмов; кинофиги США (мой) и другие материалы (подписной индекс по каталогу "Известий" 92202).

### "ВИДЕО-АСС" PREMIERE

Второе рождение: вдвое больше и неизмеримо лучше — сто страниц австрийской полиграфии о кинозвездах и лучших фильмах мира. В ближайшем 21-м номере: о 47-м международном Каннском кинофестивале (подписной индекс по каталогу "Известий" 92201).

### "ВИДЕО-АСС" САТЕЛЛИТ

Журнал-спутник глобальной сферы масс медиа. Просто о сложном — наш девиз! (Подписной индекс по каталогу "Известий" 39308 (Агентство "Книга-Сервис")).

### "ВИДЕО-АСС" ФАВОРИТ

В ближайшем номере: ужас на киноэкране — антология жанра, не знающего простое. Зло изобретательно и неистребимо, жанр ужасов не исчезнет.

### "ВИДЕО-АСС" DENDY

На его страницах последние новости мира компьютерных и видеоигр; полные решения наиболее сложных и увлекательных игр, их паролы; хит-парады лучших игр месяца и, конечно же, Fun-Club с конкурсом описаний игр, присланных читателями (подписной индекс по каталогу "Известий" 92200).

### "ВИДЕО-АСС" SUNRISE

Восход нового журнала: серьезные обзорные статьи о кино и сплетни из жизни звезд, портреты, плакаты, рекомендации по видеоновинкам. Коллекционеры актерских фото, приготовьте ваши альбомы!

## Продолжается подписка на издания ВИДЕО-АСС

по каталогу «Известий»

**ВИДЕО-АСС Dendy** — подписной индекс 92200  
**ВИДЕО-АСС ЭКСПРЕСС** — подписной индекс 92202  
**ВИДЕО-АСС PREMIERE** — подписной индекс 92201

## Предложение, от которого нельзя отказаться!

Агентство **ВИДЕО-АСС** заинтересовано в создании сети региональных представи-  
тельств по всей территории СНГ. Учитывая большой спрос, которым пользуются  
журналы **ВИДЕО-АСС** у читателей, интересующихся вопросами зарубежного кинемато-  
графа, видеоигр, мы хотим с вашей помощью наладить широкий и бесперебойный  
доступ наших изданий к массовому читателю в самые отдаленные точки страны.

В идеале представительства Агентства **ВИДЕО-АСС** на местах видятся как офисы  
или киоски, специализирующиеся в области продажи изданий **ВИДЕО-АСС** в  
краевых, областных и районных центрах. Однако, учитывая сложность и непредска-  
зуемость современного бизнеса в целом, мы смогли бы довольствоваться созданием  
наших опорных пунктов в лице единственного представителя, который смог бы  
осуществлять грамотно и эффективно реализацию видеоизданий с учетом собствен-  
ных коммерческих интересов. Мы осуществим бесплатную рекламную поддержку  
ваших начинаний, регулярно публикуя ваш адрес и телефон в списках наших  
дилеров во всех изданиях **ВИДЕО-АСС**.

Для нас было бы желательно, если  
бы вы смогли периодически приезжать  
к нам и закупать необходимое количе-  
ство изданий (за наличный расчет) для  
последующей реализации в своем  
регионе. Мы готовы обеспечить вас пер-  
воначальным капиталом.  
Все дополнительные вопросы и детали нашего  
сотрудничества мы могли бы обсудить во время  
вашего приезда в Агентство.

Наш адрес: 109280, Ж-280, г. Москва,  
ул. Велозаводская, д. 6а.  
Телефон/факс: (095) 118-89-47.  
Телефон: (095) 118-89-55.



«Видео-Асс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.

Любые перепечатки из изданий  
«Видео-Асс» допускаются только  
с непосредственного предла-  
гательного согласия редакции  
и со ссылкой на нашу фирму.

Верстка, оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**  
Стайлы, пленки — Ашетт-Филиппакки-Пресс  
Цветовоеделение, печать типография г. Тампере  
Редакция "Видео-Асс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а, тел.  
(095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Россия  
Франция  
Финляндия



# ВЗОЙДИТЕ НА ПРЕСТОЛ ВАШЕГО БИЗНЕСА ПО СТУПЕНЬКАМ НАШИХ ПОЛИГРАФИЧЕСКИХ УСЛУГ



## КОРОЛЕВСКИЙ УРОВЕНЬ ПОЛИГРАФИИ

Календари, буклеты, брошюры, афиши, папки, наклейки, бланки, визитки, удостоверения, конверты, ручки, зажигалки, записные книжки, наборы сувениров и многое другое.

ВСЕ ЭТО С ВАШИМ ЛОГОТИПОМ И КООРДИНАТАМИ, ЗА РУБЛИ, НО НА ВЫСШЕМ ЕВРОПЕЙСКОМ УРОВНЕ, ОЧЕНЬ НЕ ДОРОГО, НО БЫСТРО.

Издательский дом "ВИДЕО-АСС"

Образец качества в Ваших руках.

ТЕЛ. 1188955, 1188947 FAX 1188947



# ВИДЕО-АСС — ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ

*русских периодических изданий по электронным зрелищам и компьютерным развлечениям.* **ВИДЕО-АСС** — все сферы экранного пространства

ВИДЕО-АСС

ВИДЕО-АСС  
ЭКСПРЕСС

ВИДЕО-АСС  
PREMIERE

ВИДЕО-АСС  
САТЕЛЛИТ

ВИДЕО-АСС  
ФАВОРИТ

ВИДЕО-АСС  
Dendy

ВИДЕО-АСС  
КОРОНА

ВИДЕО-АСС  
SUNRISE



ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Hachette  
Filipacchi  
Presse  
**ВИДЕО-АСС**  
PREMIERE

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ВИДЕО-АСС  
PREMIERE  
ЭКСПРЕСС  
САТЕЛЛИТ  
ФАВОРИТ  
Dendy  
КОРОНА  
SUNRISE